Подарки к Новому году – читайте, играйте, выигрывайте!



MP3 И MINIDISC:
ЧТО ПРИДЕТ НА СМЕНУ АУДИОКАССЕТЕ?

ГОРОД OMIKRON:
ЖИЗНЬ ПО ТУ СТОРОНУ МОНИТОРА

3D-акселераторы'99:
ВЫБОР НАСТОЯЩЕГО ИГРОКА

Internet:
ТОЛЬКО **ДЛЯ МУЖЧИН**
ТОЛЬКО **ДЛЯ ЖЕНЩИН**

Компьютер 2000:
- **ПРОГНОЗЫ И КОММЕНТАРИИ**
- **ВЫБОР КОНФИГУРАЦИИ**

Генеральная уборка
ВАШЕГО ЖЕСТКОГО ДИСКА

КУПОН ПОКУПАТЕЛЯ:
СКИДКА 3% в компьютерных магазинах

820020 080013 >

КОМПЬЮТЕР · ИГРЫ · ОБУЧЕНИЕ · INTERNET



Людей всегда интересовало будущее. Те, кто заявлял, будто знает его, неизменно привлекали к себе всеобщее внимание. И каждый новоявленный «пророк» считал своим первейшим долгом объявить точную дату конца света. «Чтобы все дрожали, чтобы уважали...». К счастью, эти предсказания всякий раз оказывались фальшивыми, а их авторов зачастую ждала весьма незавидная участь.

Прошли столетия со времен Нострадамуса. На поверхности бесконечной реки времени плавают колпаки звездочетов, а к игре в преферанс почти все относятся намного серьезнее, чем к гаданиям на картах. Но разговоры о глобальных катастрофах не утихают. Есть даже «компьютерный» вариант апокалипсиса. Имя ему – Проблема 2000 года. О ней говорят вполне серьезно. Хуже всего, что даже самые пессимистичные прогнозы по этому поводу звучат правдоподобно.

Проблема 2000 называется так не зря – это хоть и не конец света, но все же проблема. Однако нужно отличать правду от домыслов и ясно представлять, что делать в сложившейся ситуации. Вот почему мы посвятили этому вопросу отдельную статью.

И тем не менее наши взгляды, несмотря на все страхи и сомнения, упорно устремляются в будущее. Планы строятся сами собой. Бывшие еще недавно ультрасовременными игровые видеокарты на Voodoo^2 и Riva TNT уже просятся «на пенсию». Чем их заменить? Чтобы ответить на этот вопрос, мы организовали тестирование 3D-акселераторов, появившихся в нынешнем году.

На смену только-только ставшему привычным Office 97 пришла новая версия – не пора ли перейти на нее? Да и тем, кто любит слушать музыку на прогулке или в дороге, тоже самое время готовиться к переменам – кассетные плейеры уступают место новым устройствам, более компактным, экономичным и обеспечивающим лучшее звучание. О них вы сможете прочитать на страницах журнала.

Чего достигла IT-индустрия на грани тысячелетий? Каким мы видим лучший ПК уходящего века? Какие компоненты нужно установить в компьютер, чтобы он и в следующем году мог претендовать на звание «современного»? Мы попытались составить конфигурацию такого «Компьютера Нашей Мечты». Но если вы собираетесь приобрести систему, максимально удовлетворяющую именно вашим запросам, да еще и уложиться при этом в ограниченную сумму (денег ведь, как известно, всегда не хватает), то наверняка заинтересуетесь статьей об оптимизации производительности ПК.

А игры? Традиционный рождественский «звездопад» вроде бы еще и не начинался, а в редакцию все прибывают и прибывают новые продукты, причем процент действительно хороших высок как никогда. В связи с этим присуждение знака «Игра номера» превратилось в настоящую проблему. На это почетное звание претендовали сразу три игры – Homeworld, очаровывающая своей красотой и воплотившая в себе лучшие достижения жанра стратегий в реальном времени, Omikron: The Nomad Soul, захватывающая, потрясающе реалистичная, не похожая ни на что виденное нами ранее, а также Revenant – отличная ролевая игра с прекрасно проработанной боевой системой. В итоге победа досталась The Nomad Soul. Но, конечно же, каждая из описанных нами игр достойна вашего внимания.

Вот так, погрузившись в дела и заботы (или же развлечения – кто во что горазд), мы в очередной раз не заметим, как пролетело время, и только Дед Мороз, постучавшись в окошко, оторвет нас от привычной ежедневной суеты. Неужели до новогодних праздников осталось всего несколько недель? А подарки? Уверяем вас, без них не обойдется. По крайней мере для тех, кто не прочь испытать судьбу и проявить свою эрудицию и смекалку. Судите сами – такого количества разнообразных акций, конкурсов и викторин, как сейчас, в канун Нового года, у нас еще не было. Начнем с того, что все читатели «Домашнего ПК» получают право на скидку при покупке товаров в лучших компьютерных магазинах Украины. Это ли не повод для того, чтобы позаботиться о подарках для себя и своих друзей прямо сейчас? Изменились и условия викторины «Ответь на вопросы – выиграй диск!». Теперь в розыгрыше призов принимают участие все, кто пришлет правильные ответы до 20 декабря. Ценные призы будут разыграны в рамках акции «2 из 3» среди оформивших подписку на любых два издания «ITC». Геймеры могут поучаствовать в решении судьбы наших «Игровых Оскаров» уходящего года – призы здесь один другого краше. А те, кто не против смастерить что-нибудь своими руками, да и вообще, с юмором смотрит на мир, имеют неплохие шансы получить награды в конкурсах «Золотые руки» и «Карнавальные костюмы по мотивам компьютерных игр».

Так что давайте оставим мрачные думы о невзгодах и катаклизмах и постараемся зажечь в себе искорку праздничного настроения уже сейчас.

С новогодними поздравлениями,
Роман Хархалис

ДОМАШНИЙ ПК

компьютер
игры
обучение
Internet



в номере

ВНИМАНИЕ!

СЛЕДУЮЩИЙ ЯНВАРСКО-ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР «ДОМАШНЕГО ПК» ВЫЙДЕТ 1 ФЕВРАЛЯ 2000 г.



«Домашний ПК»
Свидетельство о регистрации КВ № 3514

Учредитель и издатель – ООО «ITC»

Генеральный директор Сергей Арабаджи

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная

Подписной индекс 22615
в каталоге «Укрпошта», с. 60

Тираж 16 000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.kiev.ua
Web-сервер:	www.itc.kiev.ua





ГДЕ КУПИТЬ И КАК ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
Издательство «ITC»
(044) 244-8582
«KSS»
(044) 212-0846,
245-2696
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7664
«Офис-Сервис»
(044) 271-0577
«Саммит»
(044) 290-7763,
290-7106

ВИННИЦА
ЧП Клепач
(0432) 27-0701

ДНЕПРОПЕТРОВСК
Бочагова Т. В.
(0562) 93-1260
«Меркурий»
(0562) 44-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582
«СКД»
(0412) 20-8040

ЗАПОРОЖЬЕ
Никитин Р. Г.
(0612) 67-5628
«Пресса»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-58-33

ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 54-3540

ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 7-0254

ЛЬВОВ
«Агенція 247»
(0322) 74-3223
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівські оголошення – кур'єр»
(0322) 97-0218
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 37-3503

ОДЕССА
«KSS»
(0482) 60-0938

ПОЛТАВА
Бутко А. А.
(05322) 7-2410

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Фактор»
(0652) 27-4431

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
«Бизнес-пресса»
(0352) 25-1823
«Захидпресс»
(0352) 22-2564

ХАРЬКОВ
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
«Из рук в руки»
(0382) 74-5102

ЧЕРНИГОВ
«Центр информ. разработок»
(0462) 17-8829

ЧЕРНОВЦЫ
«Пресс-Сервис»
(03722) 2-5009

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
КИРОВОГРАДА
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
«Багиры-Эко»
(0482) 44-3533
ЧП Клименко
(0482) 22-8340
«Югпресс»
(0482) 45-2868
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»
«Политехник»
ХГПУ, корп. У2,
ул. Краснознаменная, 16

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«NOOS Ukraine»
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
«1000 компьютерных мелочей»
ул. Крещатик, 27а
«GameLand»
просп. Воздухофлотский, 10
«Computerland»
ул. Дмитриевская, 2
«Uprint»
пл. Соломенская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Фолгат»
ул. Горького, 51
«Юпекс»
просп. Красных Казаков, 8

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Статус Кво»
просп. К. Маркса, 55
«Дом научно-технической книги»

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
пл. Советская, 1, к. 214
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв. 1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2

ХЕРСОН
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15,
офис 68

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32
«Ром»
ул. Смелянская, 33
«Дом творчества молодежи»

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
«Artmaster»
(044) 216-0572
(044) 246-9860
«B&B International»
(044) 246-6221
(044) 246-6222
«Bates Ukraine»
(044) 269-8028
(044) 269-6722
«Conquest»
(044) 244-9424
(044) 244-9434
«ITB»
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356

ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу периодических изданий Украины на 1999 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 60, цена за месяц – 5,11 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения издательства «ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244-8582

ЛОТЕРЕЯ

Теперь, выбрав и подписавшись на любых два наших издания, вы не только становитесь их читателем, но и участвуете в суперлотерее.

Разыгрываются персональный компьютер ACER и еще 10 замечательных призов.

УСЛОВИЯ ЛОТЕРЕИ

В розыгрыше призов принимают участие все, кто подписался на комплект из любых двух журналов издательства «ITC» на первое полугодие или на весь 2000 г.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ РОЗЫГРЫША

После окончания подписной кампании, в конце декабря, авторитетное жюри, состоящее из руководства издательства «ITC» и ряда компьютерных фирм, проведет розыгрыш призов по подписным талонам. Его результаты будут опубликованы в первых номерах журналов за 2000 г. Вручение призов состоится в офисе «ITC» в течение января 2000 г.

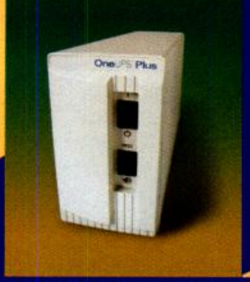
Для участия в розыгрыше необходимо всего лишь проинформировать нас до 20 декабря о том, что подписка оформлена, и сделать это следующим образом: после оплаты оригинал абонементного подписного талона следует отправить по почте в адрес издательства «ITC» (03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51). Желательно оставить себе ксерокопию талона.

2 ИЗ 3



СКАНЕР UMAX ASTRA 1220S PC
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ DATALUX.
Тел. (044) 244-8086

МОНИТОР SONY 17" MULTISCAN 200GST TRINITRON
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ «ЭЛКО».
Тел. (044) 252-7556



ИБП POWERWARE ONEUPS 420 VA
ПРЕДОСТАВЛЕН ДП «МАС ЭЛЕКТРОНИК».
Тел. (044) 220-6076



СКАНЕР MICROTEK PHANTOM 636PLUS СО СЛАЙД-АДАПТЕРОМ
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ SALTUS.
Тел. (044) 441-7432



МОНИТОР NOKIA 15" 449 ZA
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ MDM-SERVICE.
Тел. (044) 464-7777

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ



КОМПЬЮТЕР ACERPOWER SE C400MT/32 MODEL 4000CDW INTEL CELERON 400 MHz, RAM 32 MB SDRAM PC100, HDD 4,3 GB, CD-ROM 40 SPEED, DISPLAY ACER 15", ФАКС-МОДЕМ, АКУСТИЧЕСКИЕ КОЛОНКИ SONY SRS-PC35



ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ BMS TRADING.
Тел. (044) 560-7271







ФАКС-МОДЕМ ZYXEL U-336E
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ «ВЕКТОР-КИЕВ».
Тел. (044) 229-0682

ШЛЕМ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ UNION REALITY GEAR
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ СИСТЕМЫ».
Тел. (044) 238-8860



ПРИНТЕР XEROX DOCUPRINT XJ6C
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ GEROY CORPORATION.
Тел. (044) 228-7880

ВИДЕОКАРТА MICRO-STAR MS-8802 RIVA TNT2 16M
ПРЕДОСТАВЛЕНА ФИРМОЙ ASN COMPUTERS.
Тел. (044) 241-4014



АНГЛО↔РУССКИЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ СЛОВАРЬ LANGUAGE TEACHER ER 200D
ПРЕДОСТАВЛЕН ФИРМОЙ «ЭКТАКО-УКРАИНА».
Тел. (044) 516-5276

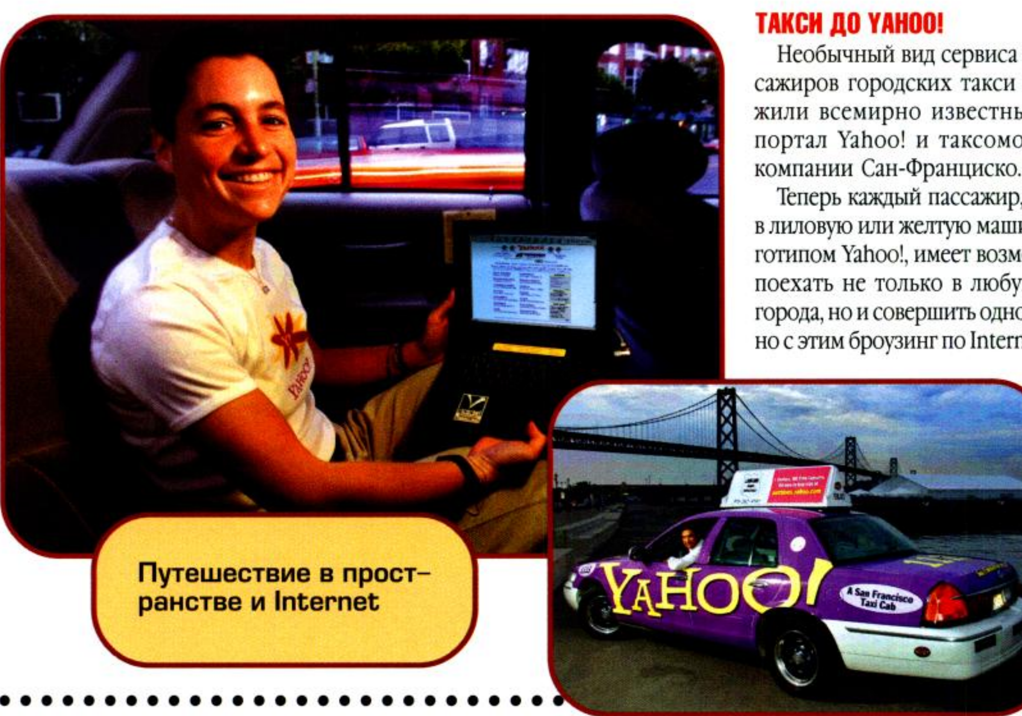
ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ







33603 33905 22615



Путешествие в пространстве и Internet

ТАКСИ ДО YAHOO!

Необычный вид сервиса для пассажиров городских такси предложили всемирно известный Web-портал Yahoo! и таксомоторные компании Сан-Франциско.

Теперь каждый пассажир, севший в лиловую или желтую машину с логотипом Yahoo!, имеет возможность поехать не только в любую точку города, но и совершить одновременно с этим броузинг по Internet, а также воспользоваться популярными сервисами, предоставляемыми порталом Yahoo! (почта, Internet-пэйджинг, новости и т. д.).

Для этого автомобили оборудованы портативными компьютерами NEC и беспроводными модемами производства Ricochet. Что самое интересное, пассажиры подобных Internet-такси, похоже, не понесут никаких дополнительных затрат, т. е. стоимость проезда на Yahoo! cab будет такой же, как и на обычной машине.

Эх, прокачу!

ЗВУК БЕЗ ПРОВОДОВ

Идеи беспроводности периферийных устройств и аксессуаров все больше овладевают разработчиками компьютерного «железа». Вслед за радио- и инфракрасными клавиатурами и мышами стройными рядами следуют... наушники. Точнее, так называемая звуковая гарнитура (наушники с микрофоном).

Компания GN Netcom представила не так давно беспроводную радиогарнитуру Ellipse, работающую на частоте 2,4 GHz. Один приемник Ellipse, стоящий $450, покрывает площадь в 11 тыс. кв. метров и позволяет подключить до 50 наушников ($96 – моновариант, $118 – стерео). Система оснащена контролем громкости и устройством, предупреждающем о выходе из зоны приема.

Конечно, домашним пользователям Ellipse вряд ли понадобится, но вот в игровых клубах, классах обучения английскому языку и при проведении различных презентаций данная система может быть весьма полезной.

Все на борьбу с проводами!





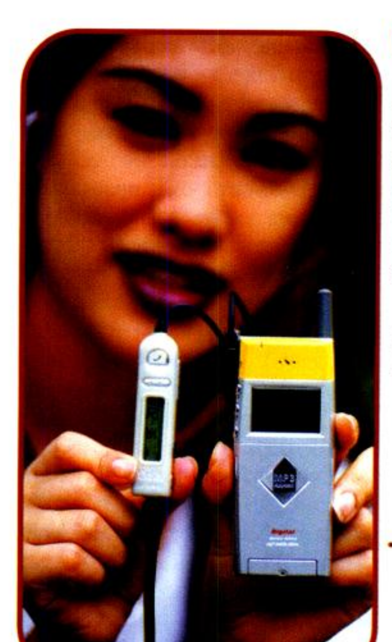


Что дальше: роботизированная муравьиная полиция?

ROBOCOP... ROBOMYX

В Калифорнийском университете Беркли создан, пожалуй, самый миниатюрный робот-махолет, получивший «нежное» имя robofly (робомуха). Надо сказать, что внешность этого «летательного аппарата» вполне оправдывает его название: и по размерам, и по виду robofly весьма напоминает обычную муху, за исключением того, что крыльев у механической мухи не два, а четыре, а глаз всего один, да и тот стеклянный.

Где же будет использоваться этот миниатюрный робот (его масса, к слову, составляет всего 43 мг)? Разработчики считают, что robofly можно применять, например, при поиске людей, оказавшихся под завалами при землетрясении, и для других замечательных дел. Правительство же, финансировавшее проект, имеет другую точку зрения – робомуха является идеальным «шпионом». Так или иначе, а безработным этот робот (простите за тавтологию) не окажется.



MP3-ТЕЛЕФОН

Еще один вариант проигрывателя файлов MP3 предлагает компания Samsung. В соответствии с нынешней модой оснащать мобильные телефоны «несвойственными» им функциями, она выпустила «мобильник» SPH-M2100 с MP3-плейером.

Во встроенной flash-памяти объемом 16 MB хранится до четырех музыкальных записей или до 20 мин иной аудиоинформации. Существует также модель, оснащенная 32 MB памяти. Кроме того, телефон можно использовать для записи звука или в режиме автоответчика. При этом он поддерживает все функции обычного MP3-плейера, например повторное воспроизведение фразы. Оригинальная конструкция позволяет одним нажатием прерывать прослушивание музыки для ответа на входящий звонок. Файлы же MP3 могут загружаться из Internet с помощью специальной программы.

В Европе новый продукт должен появиться в начале следующего года.



А можно ли проиграть песенку собеседнику?

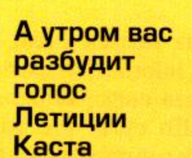


НАЧНИ ДЕНЬ С YOURDAY.COM – ПРОСНИСЬ ВМЕСТЕ С СУПЕРМОДЕЛЬЮ

Сейчас никого не удивишь online органайзерами и новыми Web-сайтами, предоставляющими услуги виртуального рабочего стола (см. «Домашний ПК», № 10, 1999). Но все же открытия узла YourDay.com редакция ждала с особым нетерпением, в первую очередь, благодаря агрессивной и весьма запоминающейся рекламе, в которой принимала участие супермодель Летиция Каста.

И вот не так давно сервер YourDay.com приступил к работе. Кроме привычных пользователям услуг подобного рода, YourDay.com обеспечит доступ к личным данным по телефону, синхронизацию информации с PDA и программным обеспечением на вашей настольной системе. Еще одна оригинальная услуга появится в скором времени – возможность заказывать для себя звонки, напоминающие о запланированных событиях, причем записанные сообщения произносит сама Летиция.

Адрес нового Web-органайзера очень прост – www.yourday.com.



А утром вас разбудит голос Летиции Каста



CD MP3-ПЛЕЙЕР

Разнообразие MP3-плейеров, клоны которых появляются сейчас, как грибы после дождя, просто поражает.

Так, фирма Pine Technology, известная у нас как поставщик материнских и видеоплат, анонсировала первый в мире проигрыватель компакт-дисков, способный воспроизводить CD-ROM с записанными на нем файлами MP3. Устройство D'music CD по внешнему виду и функциональным возможностям не отличается от портативных CD-проигрывателей Discman и является, по сути, первым MP3-плейером, не нуждающимся в связи с ПК или Internet.

В продажу D'music CD поступает по цене $299, а в начале следующего года с розничной стоимостью $139 дебютирует еще одно творение фирмы Pine Technology – миниатюрный D'music Mini с размерами 56 × 51 × × 20 мм и массой 50 г, который можно будет носить на шее, использовать как брелок для ключей, ну и, конечно, как MP3-плейер (см. статью «Мода третьего тысячелетия» в этом номере журнала).

Плейер практически неотличим от обычного Discman




Подобные фотографии действительно «на долгую память»



ЭЛЕКТРОННОЕ ПАСПАРТУ

Неизменным атрибутом фантастических романов и фильмов давным-давно стали всевозможные видеостены, видеоокна и видеопанно. Особое пристрастие к этим устройствам питают произведения киберпанков.

Сейчас, похоже, подобные фантастические «штучки» становятся реальностью. Sony анонсировала цифровое паспарту (фоторамку) CyberFrame™ PHD-A55, которое может заменить в будущем привычные фотографии на стенах наших домов. Устройство размером 20 × × 15 × 2 см и массой 700 г оснащено LCD-монитором с диагональю 5,5 дюйма и может воспроизводить сразу несколько цифровых фотографий в режиме слайд-шоу с разрешением до 1600 × 1200 пикселов или файлы MPEG (320 × 200 пикселов). «Цифровые рамки» оборудованы встроенными динамиками для проигрывания звуковых комментариев к фото, а также средствами редактирования «содержимого». Сами фотографии размещаются на носителях Memory Stick емкостью 4 или 16 MB.

Пока что подобное удовольствие стоит недешево – около $900. Остается только ждать снижения цен.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ АРМЕЙСКИЙ МЕДАЛЬОН

Наверное, все знают, что такое армейский медальон. Этот предмет солдатской амуниции практически не претерпел никаких изменений за последние сто лет. Все тот же прямоугольный стальной жетон и по сей день служит идентификатором для миллионов военнослужащих. Похоже, что в скором времени сталь уступит свое место кремнию, во всяком случае в американской армии.

Компания Kaneb Services заключила с Министерством обороны США многомиллионный контракт на выпуск 2 млн. ITI-PIC (Person Information Carrier – персональная информационная капсула). По сути, это карта flash-памяти с интегрированным последовательным интерфейсом емкостью 16 MB (масса около двух граммов), на которую можно записать полную идентификационную и медицинскую информацию о военнослужащем. Теперь с помощью портативных считывающих устройств будет легко, например, установить личность раненого, находящегося без сознания, и оказать ему первую помощь, основываясь на его медицинских данных.



А еще говорят, что в армии одни консерваторы

Пожалуй, это поэлегантней «собачьих бирок»

ОПЯТЬ VOODOO

После «изменений мира» во время анонсов новых 3D-акселераторов от NVidia и S3 игровая общественность ожидала ответного хода гранда индустрии – 3dfx. И он не замедлил последовать.

На ежегодной выставке Comdex компания анонсировала новый чипсет VSA-100, а также продукты на его основе – карты Voodoo4 и Voodoo5, которые будут выпущены в марте 2000 г.

Основными достоинствами новой серии ускорителей являются беспрецедентная скорость заполнения сцены (до 1,5 гигапикселов в секунду!), возможность установки до 32 (!) чипсетов на одну плату, объем памяти – от 16 MB до 128 MB (!). Чипсет VSA-100, основа новых видеокарт, содержит 14 млн. транзисторов, выполнен по 0,25-микронной технологии, поддерживает компрессию текстур и текстуры больших размеров (2048 × 2048 пикселов), 32-битовый рендеринг и прочие обязательные сегодня атрибуты. Кроме того, VSA-100 может похвастать реализацией фирменной технологии 3dfx – T-Buffer, которая позволяет добиться кинематографичной реалистичности в современных играх.

Ориентировочная стоимость акселераторов – от $180 (Voodoo4) до $600 (Voodoo5 6000).

Акселератор стоимостью в целый ПК? Однако!

CREATIVE – ЭТО НЕ ТОЛЬКО...

...звуковые карты, приводы CD-ROM, видеоакселераторы, геймпады, но и видеокамеры.

Недавно компания анонсировала новую модель Internet-видеокамеры Video Blaster WebCam Go, продолжающую серию подобных устройств этой фирмы для Internet-видеотелефонии, видеоконференций и захвата изображения.

В отличие от других подобных устройств, которые работают только при подключении к компьютеру, WebCam Go может использоваться и как портативная камера. Оснащенное 4 MB памяти устройство способно хранить до 90 изображений с разрешением 640 × 480 пикселов или более 200 фото 320 × 200. Простая в использовании, мобильная, оригинальная по дизайну решению камера поступит в продажу по цене $150.

Шпионская камера, домашний фотоаппарат, видеотелефон – все в одном







«Железная» Internet от SOYO

WEB-ПРИСТАВКИ – МОДНЫЙ ТОВАР

Компания SOYO, известная прежде всего как производитель материнских плат, анонсировала три устройства в несвойственном ей сегменте Web-приставок.

Оборудованный ЖК-экраном Internet-телефон SOYO Magic Talk подключается к телефонной линии и позволяет без дополнительных затрат осуществлять дальние и международные звонки по расценкам местного Internet-провайдера.

Видеотелефон SEU@phone, который будет применяться как для частной связи, так и для организации видеоконференций, поддерживает большинство новых видео- и коммуникационных стандартов. Цветной ЖК-дисплей высокого разрешения имеет регулируемый угол наклона и снабжен экранным меню.

Приставка-броузер EZ@TV предназначена для организации доступа в Internet, отсылки и приема электронной почты. Она оборудована модемом 56K, принтерным портом и обеспечивает вывод изображения на телевизор в режиме VGA (640 × × 480, 256 цветов). Управляется устройство с помощью ИК-клавиатуры или пульта ДУ.



«Железная» реализация plug-ins

PLUG-INS К АУДИОСИСТЕМЕ

Всем любителям музыки в формате MP3 хорошо известен механизм подключаемых модулей к таким распространенным программным MP3-плейерам, как WinAmp и Sonique.

Компания SRl labs, вслед за plug-ins улучшающим звучание для WinAmp – WOW Things, выпустила и его «железное» воплощение. Небольшое устройство размером со стандартный MP3-проигрыватель подключается в разрыв между звуковой платой (или любым аудиопроигрывателем) и акустической системой, позволяя добавить к звучанию ваших колонок настоящую глубину, динамику и улучшить воспроизведение басов. Все же, хотя специалисты и пользователи отмечают кардинальное улучшение качества звука, следует отметить, что на нас, к примеру, звучание программной реализации WOW Things не произвело должного впечатления.

Стоимость этого необычного устройства примерно $30.

ДОМАШНИЙ «ПРОФИЛЬ»

Индустрия персональных компьютеров уже выработала стандарты внешнего вида ПК будущего тысячелетия, предназначенных для домашнего использования.

Обратите внимание на модель Profile 2 CX, предлагаемую компанией Gateway. Этот компьютер, отличающийся стильным современным дизайном, построен по схеме «все в одном» и содержит: плоский 15-дюймовый LCD-монитор с активной матрицей, процессор Intel Celeron 500 MHz, интегрированные на материнской плате графическую и аудиоподсистемы Intel, встроенный модем, 64 MB оперативной памяти, жесткий диск объемом 20 GB и 6X DVD-ROM.

Базовая конфигурация (в комплекте с ПО) доступна по цене $2000, но пользователь может изменить вариант поставки (естественно, это скажется на стоимости), добавив, например, еще 64 MB оперативной памяти. Интересно, что Profile 2 можно купить и в рассрочку на 4 года, при месячных выплатах $55,53.

Что ни говори – стильно!



Что нам стоит сеть построить!



СЕТЬ ДЛЯ ДОМА

В предыдущем номере журнала мы рассказывали о необычном устройстве Diamond HomeFree, предназначенном для построения домашней сети.

Недавно компания Intel объявила о выходе похожего по назначению продукта – новой карты AnyPoint PCI – для организации локальной сети на основе обычных телефонных линий со скоростью передачи данных 10 Mbps.

Устройство полностью удовлетворяет спецификации Home Phoneline Networking Alliance и совместимо с большинством высокопроизводительных стандартов Internet. Как и предыдущее поколение AnyPoint, эта карта позволяет выполнять локальные сетевые операции (печать, обмен данными, сетевые игры), не нарушая телефонной связи.

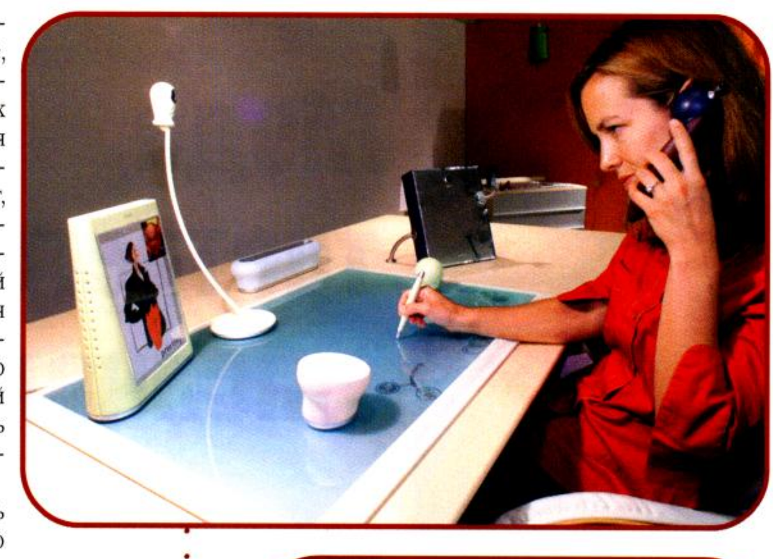
AnyPoint PCI 10 Mbps появится на прилавках по цене $79. AnyPoint 1 Mbps теперь будут продаваться по $49.

ДОМ БУДУЩЕГО ПО PHILIPS

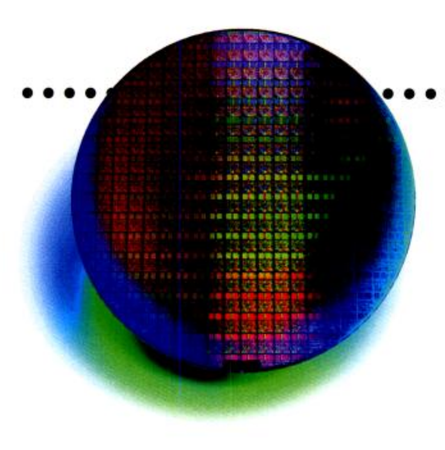
Вслед за законодателями компьютерной моды Apple и Intel свое видение жилища третьего тысячелетия представила Philips.

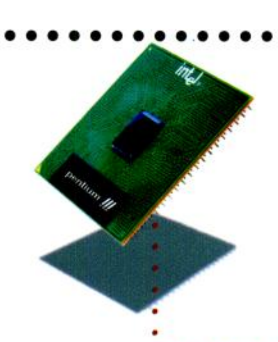
В оборудованном компанией La Casa Prossima Futura (Доме ближайшего будущего) на девятом этаже небоскреба на 5-й авеню в Нью-Йорке разместилось более 50 фантастических и концептуальных устройств. В их число вошли: Emotion Containers и Interactive Family Tree – персональные устройства для хранения записей в виде аудио, видео и текста; Food Analyzer, предлагающий информацию о калорийности и уровне витаминов в пище; Bathroom Mirror – программируемый информационный дисплей в ванной комнате, служащий одновременно зарядной станцией для персональных устройств; Bookshelf – книжная полка, место хранения перезаписываемых интерактивных книг, оснащенных возможностью выхода в Internet; Interactive Tablecloth – «скатерть», по которой подается электропитание для электронных устройств, расположенных на столе. И конечно же, интерактивный письменный стол, который вы можете видеть на фотографии, способный заменить целый домашний офис.

Ну что ж, остается подождать прихода этого самого светлого будущего.



Чудо-скатерть, чудо-стол!



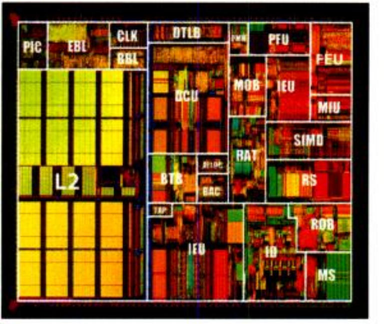


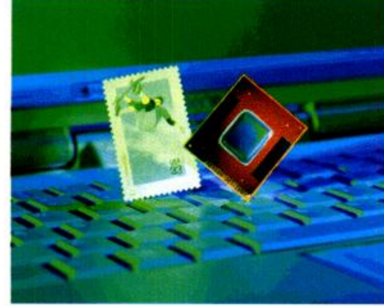
ПРОЦЕССОРЫ 2000 ГОДА

Многих интересует вопрос, каким же будет компьютер 2000 года? Наши прогнозы вы узнаете из соответствующей статьи в этом номере журнала, а вот о процессорах 2000 можно с уверенностью говорить уже сейчас.

Компания Intel официально представила новое семейство Pentium III – Coppermine. Тактовые частоты новинок, еще недавно казавшиеся фантастическими, – 600, 650, 667, 700 и 733 MHz с частотой системной шины 133 MHz. А к концу следующего года Intel планирует выпустить версии Coppermine с тактовой частотой 1 GHz (!).

Процессоры Coppermine изготовляются с применением 0,18-микронной технологии и будут стоить не больше, чем старые Pentium III. Например, цена на версию с тактовой частотой 600 MHz составляет около $450, а 733 MHz – около $760.





В следующем году эта «почтовая марка» будет работать с частотой 1 GHz

USB – КАЖДОМУ УСТРОЙСТВУ

Спектр устройств, подключаемых к порту USB, продолжает неуклонно расширяться.

Компания Telex Communications анонсировала USB-микрофон. Необычность этого устройства в том, что для его работы, как и в случае с USB-колонками, не требуется звуковой карты – сигнал передается по шине USB непосредственно в цифровом виде. Этот сверхчувствительный микрофон, получивший название Verba, имеющий к тому же весьма стильный дизайн, предназначен в первую очередь для систем распознавания речи. По мнению аналитиков компании Telex, в 2001 г. каждый компьютер будет оснащен системой голосового управления и ввода текстов.

Естественно, микрофон можно использовать и для решения других задач – видеоконференций, Internet-телефонии и т. д.



Более всего этот микрофон похож на фантастическое лазерное орудие

Олег Данилов

Мода третьего тысячелетия

По мнению писателей-фантастов, в особенности киберпанков («Домашний ПК», № 4, 1999), начало третьего тысячелетия ознаменуется глобальным прорывом информационных технологий в бытовую сферу. Компьютеры будут размещаться буквально везде – в предметах обстановки («Домашний ПК», № 10, 1999), автомобилях, часах и мобильных телефонах, одежде, бижутерии и в других модных аксессуарах. Последнее утверждение уже сегодня становится реальностью. В этом можно убедиться, познакомившись с показами мод компьютерного века, проводимыми с участием компании Info Charm, объединившей усилия нескольких исследовательских групп в этой области.

Последний подобный показ состоялся на осенней выставке Internet World в Нью-Йорке. С некоторыми моделями, демонстрировавшимися на подиуме, мы и хотим вас познакомить.

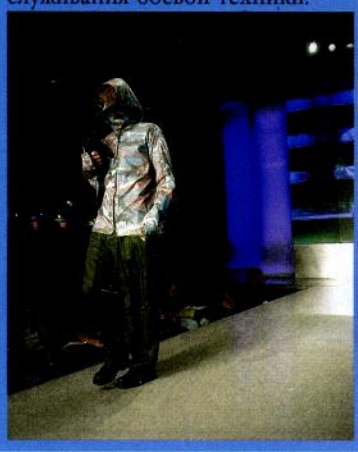
Носимый компьютер Lizzy предназначен для энергичных, деловых женщин и великолепно подойдет как для работы, так и для отдыха. В «костюм» входит созданный дизайнером Thad Starner портативный ПК, который носят на талии. Оснащенный клавиатурой и дисплеем, оборудованный беспроводным модемом, он позволит пользоваться Internet буквально на ходу. Система состоит из трех частей: собственно компьютера с процессором 133 MHz (его масса всего-то около 800 г) под управлением ОС Linux; монитора The Private Eye, который может монтироваться прямо на очки; легкой 18-кнопочной клавиатуры, воспринимающей комбинации нажатий кнопок.

Модный аксессуар на шее у девушки, напоминающий крупное ожерелье, –еще одно беспроводное устройство. Компьютер, разработанный Nitin Sawhney, активизируемый голосом и соединенный с Internet, позволяет владельцу получить доступ к электронной почте и голосовым сообщениям и вообще не нуждается в дисплее и клавиатуре.

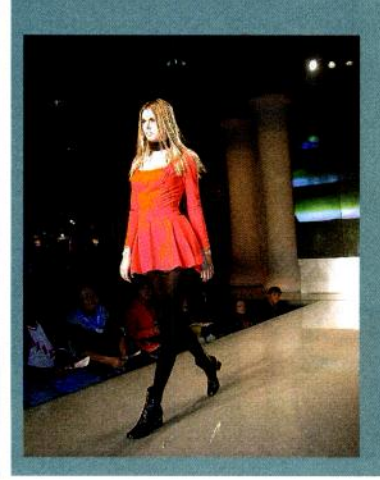
Экстремальный вариант слияния электроники и одежды можно наблюдать на этой фотографии. С помощью такой «тканевой» клавиатуры вы можете набрать телефонный номер, напечатать короткое сообщение на пейджер или... наиграть несложную мелодию! Что дальше – «тканевые» монитор и системный блок, из которых сшит ваш костюм!?



Устройство TIA-P разработали в Университете Carnegie Mellon для солдат в горячих точках планеты. Используя перьевой ввод данных, TIA-P реализует передачу голосовых сообщений и загрузку информации, необходимой для обслуживания боевой техники.



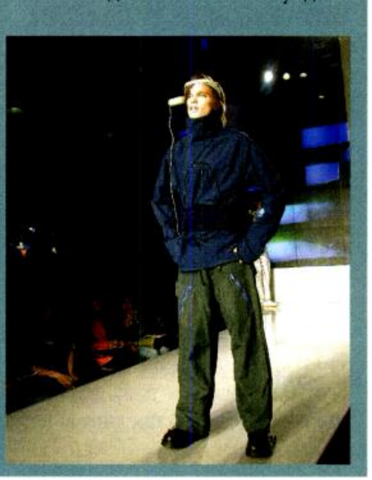
Не забыт и мир высокой моды. На протяжении многих лет Голливуд использует современные технологии для создания костюмов к известным фильмам. Вот так, например, выглядит осовремененное платье из фильма «Flash Gordon» 30-х годов, использованное в недавнем римейке этой ленты.

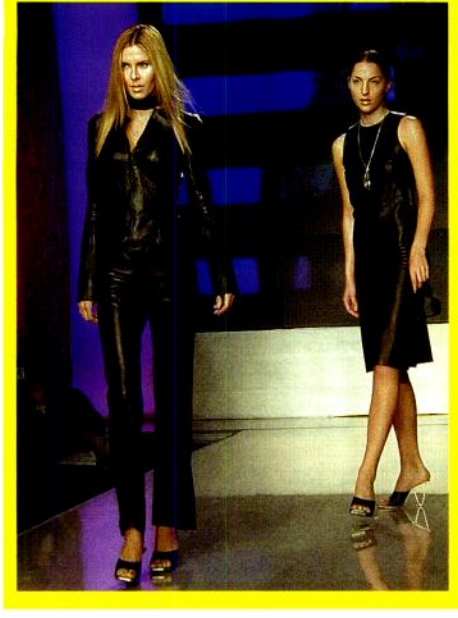


Монитор не возьмешь с собой в дорогу, даже если это тонкий LCD. Но почему бы не взять с собой очки Glasstron в комплекте с переносным DVD-плейером или легким носимым компьютером. В этом случае и просмотр фильмов, и «прогулки» по Internet можно осуществлять буквально на ходу...



Устройство Navigator 2 от Carnegie Mellon – это носимая на талии мультимедийная вычислительная система, предназначенная для инспектирования летательных аппаратов. Используя голосовой ввод данных, работники быстро фиксируют все неисправности самолета, сокращая время осмотра с нескольких часов до считанных секунд.





Главное на этой фотографии – не манекенщицы, а компьютер, который достаточно трудно рассмотреть. Подсказка: концептуальная система Occhio, разработанная Ignacio Filippini, – кулон на шее модели справа. Это полезный аксессуар для путешественников. На его миниатюрном экране могут отображаться карты местности, туристическая информация, маршруты путешествий. Так что турист с Occhio вполне может обойтись без сопровождения гида.

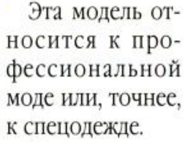




Этот костюм, хотя и не оснащен компьютерной системой, имеет прямое отношение к миру высоких технологий – он использовался при создании фильма «Терминатор 2: Судный день». Именно в этот костюм был одет актер Роберт Патрик во время съемок знаменитых сцен морфинга. Кто знает, возможно такой стильный «прикид» придется по вкусу модникам.

А этот оригинальный костюм женщины-вамп в комплекте с носимым ПК на самом деле – обычная спецодежда птичницы. Само собой, он найдет применение и в других отраслях промышленности и сельского хозяйства. Подобное решение, разработанное в Институте технических исследований Джорджии, весьма удобно тем, что позволяет полностью освободить руки работника за счет оснащения компьютера системой распознавания голоса.



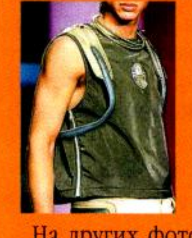


Супермодель Vendela – женщина, несомненно, интересная, и «одета» она в не менее интересное... устройство. SQUI – именно так называется этот мини-компьютер, созданный Matt Buchter, – объединяет в себе функции телефона, органайзера, почтового клиента и броузера Internet. В отличие от других подобных устройств, SQUI может быть расположен («надет») где угодно и легко сочетается с любым стилем одежды – от вечернего и делового до молодежного и спортивного.

Эта модель относится к профессиональной моде или, точнее, к спецодежде.

Врачу для постановки диагноза требуется огромное количество дополнительного, достаточно громоздкого, оборудования. С помощью устройства, разработанного в Институте технических исследований Джорджии, доктор может собрать все необходимые для диагностики параметры, используя перчатку, оснащенную датчиками. Полученные таким образом данные с помощью беспроводной сети передаются на мощный компьютер для анализа и постановки диагноза.







На других фотографиях с шоу Internet World можно увидеть мобильные беспроводные системы наблюдения за параметрами человеческого организма (давление, частота пульса, температура и т. д.), системы глобального позиционирования, мобильные телефоны и почтовые броузеры, встроенные в часы, и т. д.

Этим материалом не исчерпывается тема компьютерной моды в декабрьском номере «Домашнего ПК». Ищите далее статью о новогодних карнавальных костюмах персонажей компьютерных игр.







Богдан Вакулюк

Daewoo MPIO: плейер, диктофон и... дискета?

Pro et Contra

☺ малое энергопотребление (нет движущихся частей)
☺ функция записи речи
☺ возможность перенесения любых данных

☹ дорогие носители (флэш-карты)
☹ невысокое качество звучания

Наконец-то я добрался домой! Надо сказать, что обычно путешествие в городском транспорте – занятие скучное. Но в этот раз мой новый попутчик развлекал меня лучшими песнями «ДДТ». Наспех поужинав, я уселся перед монитором своего домашнего ПК, чтобы как можно скорее поведать вам о нем. Герой нашего рассказа – портативный MP3-плейер Daewoo MPIO.

Мое первое близкое знакомство с устройствами подобного рода состоялось в апреле этого года, когда у меня в руках оказался Diamond Rio («Домашний ПК», № 4, www.itc.kiev.ua). С тех пор прошло полгода. Так что же изменилось?

Прекрасно оформленная коробка – первое, что попадает в руки счастливого обладателя, – содержит в себе собственно плейер, не слишком подробную, но вполне понятную инструкцию, компакт-диск с ПО, кабель для соединения с компьютером и мини-наушники. Сам MPIO выглядит весьма элегантно. Размером он – с два спичечных коробка, и масса его – всего 95 г. Корпус того устройства, которое оказалось у меня, был фиолетовым, хотя цветовых вариантов исполнения существует много. На передней панели присутствуют: жидкокристаллический экран, модный «качающийся» переключатель для управления воспроизведением и несколько кнопок – регулировка громкости, запись(!) и стирание.

Итак, коробка распечатана, теперь можно включить MPIO. Начать нужно... правильно, надеюсь, вы догадались – с установки батареек. Стоп! Вот здесь меня и постигло первое маленькое разочарование. Оказалось, что для работы устройства необходимы две батарейки типа AAA, в то время как для Rio хватало одного классического «пальчика» (AA). И что особенно обидно, впоследствии выяснилось, что на двух батарейках MPIO работает ничуть не дольше, чем аппарат от Diamond на одной. Так что запасайтесь аккумуляторами.

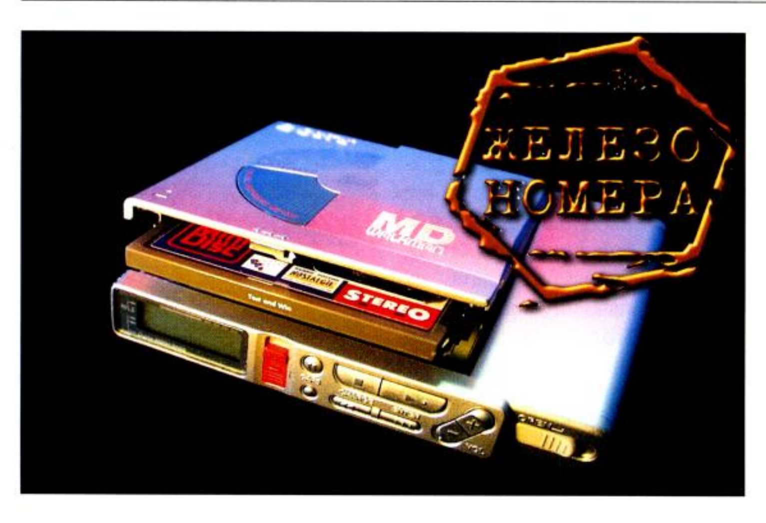
Следующий шаг – установка на ваш ПК программ для работы с плейером, поскольку пока в него ничего не загружено, слушать, соответственно, нечего. Для копирования файлов **.mp3* в его память служит утилита MPIODesk. Она, равно как и другие программы для работы со звуком в этом формате, находится на прилагаемом компакт-диске.

В стандартном варианте поставки устройство оборудовано 32 MB

Богдан Вакулюк

«Старая» новинка от Sony

Появление первых портативных MP3-плейеров было встречено мировым сообществом «на ура». Но после того как упали все чепчики, подброшенные в воздух, пришло время трезво оценить новинку. Сначала тихо и осторожно, а потом уже в полный голос ее стали сравнивать с другими переносными проигрывателями, в том числе и с устройствами для записи/воспроизведения оптических дисков формата MiniDisk.



Эта разработка фирмы Sony известна уже не первый день. Мы тоже не удержались от искушения познакомиться с ней поближе. Поэтому сегодня вашему вниманию предлагается портативный MD-рекордер Sony MZ-R37.

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Формат MiniDisk был предложен Sony в 1993 г. для профессиональной цифровой звукозаписи. Аудиоинформация хранится на перезаписываемом магнитооптическом диске диаметром 64 мм и емкостью около 160 MB, на котором помещается 74 минуты стереофонического звука. Каким образом удалось поместить содержимое целого CD на носитель втрое меньшего размера? Так же, как и при записи файлов MP3, – за счет сжатия данных. Только в стандарте MiniDisc используется другой формат компрессии – ATRAC (Advanced TRansform Acoustic Coding). Те, кто слышал звучание мини-дисков во времена их «юности», обычно сетуют на низкое качество. Действительно, первые версии алгоритма были весьма несовершенны. Но мир не стоит на месте – в современных плейерах применяются ATRAC 3, 4 и 4,5. Качество записи, выполненной с их помощью, даже выше, чем у Audio CD (звук, согласно субъективным ощущениям, «живой»). Кроме того, в последнее время появились ATRAC 5, 6 и 7, разработанные фирмой Sharp для собственных устройств.

Почему же такой отличный формат до сих пор не вытеснил всех своих конкурентов? Потому, что до последнего времени Sony не лицензировала технологию MiniDisc другим производителям, а значит, и цена устройств, в которых она использова-





памяти, чего достаточно для записи около получаса музыки с битрейтом 128 Kbps и до 45 минут – при 96 Kbps. Безусловно, слот расширения позволит нарастить этот объем с помощью дополнительной карточки флэш-памяти, но это достаточно дорогое решение. К тому же объединить стандартную и добавленную память в одно физическое пространство не удастся – форматировать и заполнять их нужно раздельно.

Запись файлов *.*mp3* в память производится через кабель, подключаемый к параллельному порту ПК, причем процесс этот идет с довольно высокой скоростью. Несомненный плюс – возможность загрузить в MPIO файл с любым расширением, т. е. использовать плейер как своеобразную 32-мегабайтовую дискету (сколько разных файлов мы перетаскали на нем с работы домой!). Но есть и недостаток: это устройство может воспроизводить только музыку в формате MP3, в то время как практически все его современники «понимают» еще и MS Audio, а некоторые еще и Liquid Audio.

Заметно улучшился по сравнению с Rio и дисплей. В нем появилось несколько дополнительных строчек, так что теперь можно не только увидеть номер трека, но и заголовок песни, название альбома и имя исполнителя. Здесь же располагается индикатор заряда батареек. А вот наличие нескольких вариантов настройки эквалайзера уже никого не удивляет. Для MPIO это *Normal, Pop, Rock и Classic.* Наиболее приятно звучит *Classic*, остальные же имеют те или иные недостатки.

Но, безусловно, гордостью разработчиков этого устройства является функция диктофона – весьма нетипичная для портативных MP3-плейеров возможность. Запись ведется через встроенный микрофон. Тестирование показало, что он обладает хорошей чувствительностью: негромкий голос, записанный с расстояния 80–90 см, вполне разборчив. Однако кодек оптимизирован именно для работы с голосом, и если вы попытаетесь таким образом сохранить музыку, то вряд ли получите хороший результат. Всего же в 32 MB памяти можно «втиснуть» около 2 часов речи.

Итак, портативные MP3-плейеры триумфально шествуют по миру. Судите сами: цифровое качество записи, малые габариты и масса, отсутствие движущихся частей, низкое энергопотребление, бесконечное количество циклов перезаписи, а у MPIO – еще и диктофон. Для компьютеризованного меломана это – лучший выбор, правда, преимущественно в том случае, если не хватает средств на проигрыватель мини-дисков. Но последние – это уже тема для отдельного разговора...

Продукт предоставлен компанией
Geroy: (044) 228–7880

TELBOOK

Видимо, количество возможностей MPIO разработчикам показалось недостаточным, поэтому, кроме вышеназванных, они встроили еще одну – телефонную записную книжку. Работа с ней крайне проста: с помощью программы *Telbook* создаете запись, сохраняете ее в специальном формате *Tel* и загружаете файл в плейер утилитой MPIODesk. MPIO автоматически определит его, и заметки будут доступны в режиме записной книжки.

лась, была очень высокой. Но ситуация изменилась, и появились десятки моделей MD-плейеров от фирм Aiwa, Kenwood, Sharp, Pioneer.

БЛИЖЕ К ДЕЛУ

Плейер MZ-R37 представляет собой среднюю по функциональным возможностям модель в линейке продуктов компании Sony. Масса рекордера около 160 г (с батарейками – 200 г), он свободно помещается в карман рубашки. В целом, дизайн устройства оставляет приятное впечатление.

Что умеет наш «подопечный»? В первую очередь, записывать звук. Именно поэтому для обзора мы выбрали рекордер – по своим возможностям он полностью соответствует MP3-плейеру с функцией диктофона. Запись может происходить с аналогового или цифрового входа. Нас, любителей высококачественного оцифрованного звука, естественно, больше интересует последняя возможность.

Аналоговых входов в плейере два: линейный и микрофонный (с предусилителем). Это позволяет использовать MZ-R37 в качестве диктофона (при монофонической записи на диске можно хранить 148 минут звука). Тестирование входов показало, что рекордер оснащен очень хорошим АЦП – качество записи выше всяких похвал. (Лично я не смог отличить на слух любительскую фонограмму, сделанную автором статьи, от записи на серийном Audio CD. – *Прим. ред.)*

С цифровым входом дела обстоят несколько сложнее. Главная проблема в том, что он оптический. Как же подключить его к компьютеру? Не волнуйтесь. Все относительно новые звуковые карты обязательно имеют цифровой выход S/PDIF – если не оптический, то хотя бы электрический. Но если его нет у вашей аудиоплаты, то уж в CD-ROM он есть наверняка. А подключить световод, поставляемый с рекордером, к электрическому S/PDIF позволит специальный переходник.

Мы же, за недостатком времени, изготовили такой переходник сами, воспользовавшись... обычным красным светодиодом. Достаточно вставить выводы этого прибора в разъем электрического S/PDIF, а конец световода прикрепить впритык к поверхности светодиода, чтобы излучение попадало внутрь волокна, – и запись пошла! Да еще какая запись! Правда, помехи в таком случае все же не исключены (может возникнуть так называемый «цифровой джиттер»), но на слух их выделить не удалось. Заботиться о согласовании частоты сэмплирования не нужно – в рекордер встроен передискретизатор, хотя наилучший результат все-таки достигается, если у источника эта частота равна 44 kHz. Запись проходит в режиме реального времени – непосредственно при проигрывании композиции. Плейер автоматически распознает, с какого входа подан сигнал, и переключается в соответствующий режим. Кроме того, доступен режим синхростарта.

Управление осуществляется либо с лицевой панели плейера, либо с дистанционного пульта, поставляемого вместе с рекордером. Кроме пульта, в коробке есть два аккумулятора и блок питания, а зарядное устройство встроено в MZ-R37.

Ну а в заключение скажу совершенно банальную вещь, которая, на мой взгляд, характеризует рекордер лучше всего, – расставаться с ним мне было очень тяжело...

Цена в Киеве – $300; средняя цена перезаписываемого MD – $3–3,5.
Продукт предоставлен компанией
Unitrade: тел. (044) 228–6831

Pro et Contra

☺ **низкая цена диска**
☺ **высокое качество звучания**
☺ **множество вариантов записи**
☺ **прилагаемое ДУ**

☹ **высокая цена устройства**
☹ **отсутствие переходника электрический/оптический S/PDIF**

P. S. Мы преднамеренно не проводили никаких явных сравнений двух устройств, так как хотим пригласить вас, читатели, принять участие в дискуссии. Присылайте ваши отклики на тему «MP3 vs MD» по адресу **ask@itc.kiev.ua.** После того как их соберется достаточное количество, мы вернемся к этому вопросу. ■

Роман Хархалис

«Профессионал» для дома

Сканер уже давно перестал быть элитным устройством, в котором нуждаются только издательские и дизайнерские фирмы. Большинство производителей подобных продуктов осознало это и выпустило недорогие модели, предназначенные именно для домашних пользователей. Компания Umax, изделия которой давно заслужили признание у профессионалов, также влилась в их ряды.

Фирма Umax выпускает недорогие сканеры уже достаточно давно. Линейка моделей Astra, ориентированная на бизнес- и домашних пользователей, собрала такое количество наград за победы в престижных конкурсах и на выставках, что приставка award-winning уже намертво приросла к ее логотипу. В чем секрет такого успеха? Изначально – в уважительном отношении сведущих людей к изделиям Umax (найдите среди своих знакомых профессионального художника или верстальщика и спросите, что он думает об этих устройствах). Впоследствии – в том, что младшие «братья» на деле оказались вполне достойными старших. Поэтому когда в пределах нашей досягаемости оказался новый Umax Astra 2000U, мы не смогли отказать себе в удовольствии поработать с ним.

Для начала – «тактико-технические характеристики». Они крупным шрифтом выписаны на коробке, так что вы (как и мы) узнаете о возможностях этого устройства еще до того, как увидите его. Astra 2000U – планшетный сканер, позволяющий вводить в компьютер документы с максимальным оптическим разрешением 600 × × 1200 точек на дюйм (программно увеличиваемым до 9600 × 9600) и глубиной цвета до 36 бит. Модель 2000U работает через интерфейс USB. Но пользователям, у которых система не оборудована этой шиной, беспокоиться особенно не нужно – у рассматриваемого сканера есть «брат-близнец» Astra 2000P, подключаемый к параллельному порту.

Pro et Contra

- ☺ отличное качество графики
- ☺ умеренная цена
- ☺ широкие возможности драйвера
- ☺ солидный комплект прилагаемого ПО
- ☹ не самое высокое быстродействие

Ну что ж, все надписи на коробке прочитаны, можно вскрывать ее и извлекать содержимое. Минута – и в наших руках оказывается сам «виновник торжества». В его облике прослеживается «фамильное» сходство с другими сканерами Umax. Правда, есть у серии 2000 и характерное отличие – «морщины» на крышке, функциональное назначение которых так и осталось для нас загадкой (стареем, папаша Umax?). Вообще-то, Astra 2000U компактным назвать можно только с некоторой натяжкой, хотя весит он немного – стенки корпуса не слишком толстые. Их внутренняя поверхность, снабженная ребрами жесткости, отлично просматривается через стеклянную подложку для документов. Картина эта навевает грустные мысли о хлипкости конструкции. Не знай я о надежности изделий Umax – всерьез усомнился бы в «живучести» своего подопечного.



А что это еще у нас в коробочке? О, да тут целый склад легального ПО! Программами Astra 2000U укомплектован под самую завязку. Кроме «центра управления полетом» VistaScan, к которому подключаются многочисленные модули для первичной обработки и организации отсканированных изображений, а также система распознавания текста Recognita, имеется еще много всякой всячины. Самая оригинальная утилита из комплекта – VistaShuttle. Она позволяет отсканировать картинку и тут же изготовить из нее нечто полезное – поздравительную открытку, иллюстрированное электронное письмо, рисунок для рабочего стола Windows и даже экранную заставку (!). Еще имеется FineReader 4 и Adobe PhotoDeluxe 2.0. Да, поработать есть с чем.

Если для вас важны высокое качество отсканированных материалов, широкие возможности настройки, внушительный комплект ПО и разумная цена – выбирайте Umax Astra 2000U.

Пора испробовать это богатство в деле. Подсоединяем кабель. Кстати, в руководствах к USB-сканерам, которые побывали в нашей редакции раньше, предлагалось непременно выключить ПК перед этой операцией. А вот в инструкции к Astra 2000U это делать уже не требуют. И правильно, ведь шина USB поддерживает «горячее» подключение. Автоматическое опознание нового сканера и установка ПО прошли без сучка без задоринки. Но в самом конце инсталляции программа VistaScan все-таки попросила нас перезагрузить систему.

Наконец все подключено, установлено и функционирует. Начинаем испытания. Конечно же, все мы ожидали, что качество изображения будет как минимум хорошим (Umax все-таки), но осознавали, что оно вполне может быть принесено в жертву низкой стоимости. Однако отсканировав для пробы несколько картинок, мы облегченно вздохнули. Цвета в электронных копиях фотографий получились яркими, живыми, а главное – «правильными»; мелкие детали передаются просто отлично. В общем, конкурентов Umax Astra 2000U по этим критериям найдется немного. Возможности настройки параметров сканирования также богаты. В драйвере предусмотрены два режима управления – для начинающих и опытных пользователей. В первом случае вам достаточно выбрать тип сканируемого документа (фото, рисунок, текст), во втором же становятся доступными такие характеристики, как глубина цвета, разрешение, функции автокоррекции и т. д. Заметим, что сканирование с установками по умолчанию чаще всего дает очень хорошие результаты.

Работает Astra 2000U неторопливо, хотя и не медленнее всех в своем классе. Правда, время, потраченное на ввод фотографий, с лихвой окупается отличным качеством. Однако при сканировании и распознавании текстов скорость работы все-таки возрастает. Несмотря на то что в этом режиме устройство от Umax заметно уступает по быстродействию «реактивным» Hewlett-Packard ScanJet, работа с многостраничными документами не превращается в тягомотину и остается комфортной.

Итак, похоже, что любители качественной графики наконец-то получили домашний сканер, соответствующий их требованиям. Недорогая модель от фирмы, заслужившей уважение у профессиональных художников и дизайнеров, простая в установке и удобная в обращении, обеспечивающая великолепные результаты... Вы случайно не такую искали?

Ориентировочная цена – $140.

Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 243–9597



Сергей Светличный

3D-акселераторы: итоги года, или Скорость превыше всего

Зачем вообще нужен 3D-акселератор? Если вы все еще задаетесь этим вопросом, то, скорее всего, не относитесь к числу фанатов компьютерных игр, и вам 3D-акселератор точно не нужен. В таком случае ваш интерес к данной статье – чисто академический. Если же вы все-таки любите время от времени расслабиться за своим домашним ПК, круша толпы злобных монстров или командуя армадами космических крейсеров, то эта «железка» вам просто необходима.

В последнее время практически все компьютерные игры, от пошаговых стратегий и до банальных головоломок, используют ускорители трехмерной графики, а те, что по какой-то причине не могут похвастаться ультрасовременными спецэффектами, – либо аутсайдеры, не заслуживающие упоминания на наших страницах, либо требуют для приемлемой работы процессора последней модели и самой высокой частоты наряду с огромным количеством оперативной памяти.

Нечего и говорить, что любая современная игра, поддерживая 3D-акселерацию, выглядит в режиме программного расчета спецэффектов, мягко говоря, убого, поскольку разработчики с некоторых пор начали экономить собственное время и силы на оптимизации игры под программный рендеринг. Конечно же, в немых черно-белых фильмах есть собственный неповторимый шарм... Но представьте себе, что, просматривая какой-нибудь модный голливудский боевик («Матрица», «Мумия», «Призрачная угроза»), вы вместо красочного взрыва увидите блеклые субтитры «Бам!», а сцену морфинга терминатора в «Судном Дне» заменит надпись «Здесь должна быть сцена морфинга». Понравится ли вам такое кино? Думаю, что нет.

Так и с ускорителями трехмерной графики. Во многом именно благодаря их наличию в современных играх достигается необычайный эффект присутствия и некоторой кинематографичности происходящего. Естественно, в играх, как и в литературных произведениях, большое значение имеет воображение игрока, но фантазировать, представлять себя на месте главного героя все-таки легче, когда разворачивающееся на мониторе действо практически неотличимо от реальности.

По большому счету, все современные, а тем более будущие игры теряют 70% интересности без использования 3D-акселерации.

3DFX INTERACTIVE VELOCITY 100 (8 MB)



Общая оценка – 6,6
Производительность – 5,7
Качество в 3D-графике – 8
Оснащенность – 6
Оправданность цены – 10
Цена – $65

По сути, эта карта является удешевленным вариантом Voodoo3 2000 – она использует тот же чип Voodoo3, однако количество памяти уменьшено вдвое и составляет 8 MB (по этой причине, кстати говоря, максимальное разрешение в 3D всего 1024 × 768, причем производительность в нем, мягко говоря, оставляет желать лучшего). Кроме того, в Velocity 100 программно отключено мультитекстурирование в играх, использующих API Glide и OpenGL ICD. Однако эту блокировку можно элементарно снять (подробнее такая операция описана в «Домашнем ПК», № 9–10), причем в результате Velocity 100 начинает демонстрировать в вышеупомянутых играх производительность не ниже, а временами и выше, чем Voodoo3 2000. Заметим, что тест в Quake III: Arena Test мы проводили именно с включенным мультитекстурированием. При исключительно низкой цене (менее $70) такая карта становится весьма привлекательным решением для стесненного в средствах пользователя, который не собирается играть в разрешениях выше 1024 × 768.

3DFX INTERACTIVE VOODOO3 2000 (16 MB)

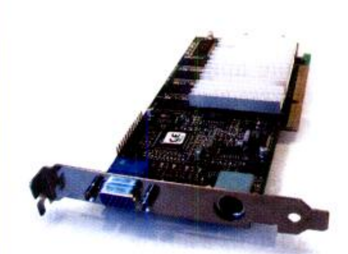


Общая оценка – 6,6
Производительность – 6,5
Качество в 3D-графике – 8
Оснащенность – 5
Оправданность цены – 8
Цена – $105

Младший представитель семейства Voodoo3, вышедший в начале года и демонстрировавший на тот момент весьма впечатляющие результаты. Сегодня они уже не поражают воображение, однако остаются вполне приемлемыми. В Direct3D-играх данный акселератор обгоняет работающий на таких же частотах Velocity 100 (что, в принципе, неудивительно), в OpenGL – отстает (что более странно). Правда, все это справедливо только для низких разрешений (под которыми сейчас подразумевается 800 × 600 и ниже – что поделать, такие настали времена). В 1024 × 768 Voodoo3 2000 наверстывает упущенное, а в остальных видеорежимах сравнить их уже нет возможности – Velocity 100, как упоминалось ранее, не поддерживает разрешения выше 1024 × × 768. Естественно, у «полноценного» члена семейства Voodoo3 таких ограничений нет.

Еще одной привлекательной чертой этой видеокарты является относительно неплохая возможность разгона – отдельные платы таким образом практически безболезненно превращаются в Voodoo3 3000.

3DFX INTERACTIVE VOODOO3 3000 (16 MB)



Общая оценка – 6,8
Производительность – 7,1
Качество в 3D-графике – 8
Оснащенность – 5
Оправданность цены – 8
Цена – $125

От предыдущей модели «трехтысячник» отличается только повышенными частотами чипсета и шины памяти, а следовательно, и производительностью. Больше никаких различий между ними нет.

Что-то еще сказать об этом акселераторе весьма проблематично, посему, воспользовавшись случаем... нет, приветы передавать мы не станем, а расскажем о возможностях самого чипсета – в последних Voodoo-акселераторах он один, так что все нижесказанное оказывается справедливым для всей серии. Итак, Voodoo3 «не дружит» с 32-битовым цветом, что отчасти компенсируется качественным 16-битовым high color. Также он не может работать с большими текстурами (предел для него – 256 × 256 пикселов), что пока несущественно – игр с детальными текстурами по сей день кот наплакал. И последний серьезный недостаток – отсутствие так называемого AGP-текстурирования, при котором часть текстур можно хранить в оперативной памяти и быстро загружать в локальную видеопамять по мере необходимости. Как видим, особыми технологическими новинками данный чипсет похвастать не может, но ему удается это частично компенсировать за счет высокого быстродействия.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Для тестирования использовался компьютер следующей конфигурации: процессор Intel Pentium III 550 MHz, материнская плата ASUS P2B-F, жесткий диск IBM Deskstar 22GXP 13,5 GB, звуковая карта Yamaha OPL-3, операционная система Windows 98 Rus, DirectX 7.0.

В качестве тестов мы выбрали игры Quake III: Arena Test v.1.07 (q3testdemo1.dm3), Expendable (timedemo1) и популярный синтетический тест 3DMark 99 Max. Все испытания проводились при отключенной вертикальной синхронизации в видеорежиме 1024 × × 768 × 16 bpp – меньшие разрешения использовать нецелесообразно, поскольку в таком случае из-за снизившейся нагрузки на видеокарту критичным местом в системе может стать центральный процессор, и работающий вполсилы акселератор не продемонстрирует всю свою мощь. Более подробные объяснения приведены во вставке «Что такое процессорозависимость акселератора?».

Перед тестированием новой видеокарты производилась переустановка Windows, после каждого теста проводились дефрагментация жесткого диска и перезагрузка компьютера. Для различных видеокарт, использующих один и тот же графический чипсет, устанавливались драйверы производителя чипсета (так называемый reference-вариант). Во-первых, благодаря этому все акселераторы «уравнивались в правах», демонстрируя свое быстродействие на одних и тех же драйверах, и, во-вторых, таким образом были получены максимальные значения, ведь производители ускорителей обычно запаздывают с выпуском новых версий драйверов, отставая от создателя чипсета.

По полученным результатам (кадры в секунду для игр и специальные баллы 3Dmarks для 3D Mark 99 Max) вычислялось среднее геометрическое, исходя из этих расчетов и строилась диаграмма. Итоговый балл каждой карты также выводился на основе оценок по четырем категориям – «Производительность», «Качество», «Оснащенность» и «Оправданность цены». ■

ПЕРВЫЙ ФИЛОСОФСКИЙ ВОПРОС: ЧТО ЛУЧШЕ – 16 MB ИЛИ 32 MB?

Логика подсказывает, что чем памяти больше – тем лучше для игр. Логика, надо заметить, вещь упрямая, и спорить с ней тяжело. Однако факты – вещь еще более упрямая, так что даже логике спорить с ними удается далеко не всегда.

В связи с этим уместно вспомнить события полуторагодовой давности. В то время как раз появился революционный Voodoo[2], причем на его основе выпускались карты двух типов, отличающиеся объемом памяти, – с 8 MB и с 12 MB. Сколько-нибудь заметной разницы в производительности между ними не было. Специалисты тогда сходились во мнении, что, хотя на данный момент подобный объем памяти еще не востребован современными играми, но к концу года непременно появятся продукты, которые вольготно себя почувствуют только на 12 MB. Игры, похоже, не были ознакомлены с этим мнением, так что к концу года всех по-прежнему устраивала «восьмерка». Однако через некоторое время после выхода карт на базе Riva TNT, оснащенных немыслимыми поначалу 16 мегабайтами, игры сделали над собой усилие и «освоили» предложенный объем, попросту «перешагнув» через 12-мегабайтовую отметку.

Сегодняшняя проблема выбора – 16 MB или 32 MB – точное повторение того, что происходило год назад. Сейчас особой разницы в производительности между этими двумя вариантами нет и в ближайшем будущем не предвидится, а когда появятся платы с 64 MB, играм будет одинаково не хватать и 16 MB, и 32 MB.

К тому же сейчас объем видеопамяти является не таким критичным параметром, как это было в «эпоху Voodoo». Акселераторы от 3dfx все текстуры, необходимые для игры, хранили локально, и если места было недостаточно, то игра либо запускалась в специальном «облегченном» режиме (если таковой был предусмотрен разработчиками), либо вовсе отказывалась работать. Теперь же практически все видеокарты могут хранить текстуры в основной памяти компьютера, загружая в локальную видеопамять по мере необходимости. Так что приобретать 32-мегабайтовый акселератор имеет смысл только в том случае, если он стоит ненамного дороже 16-мегабайтового варианта. ■

3DFX INTERACTIVE VOODOO3 3500 (16 MB)



Общая оценка – 8,3
Производительность – 8
Качество в 3D-графике – 8
Оснащенность – 10
Оправданность цены – 7,5
Цена – $290

Наиболее быстрый представитель многочисленного семейства Voodoo3, обладающий к тому же массой различных «наворотов». В первую очередь это, естественно, TV/FM-тюнер, позволяющий просматривать телепередачи и слушать радиостанции на ПК. Кроме того, данный агрегат (назвать его простым акселератором язык не поворачивается) оснащен видеовходами и видеовыходами (Composite и S-Video), с помощью которых компьютер можно превратить в небольшую видеостудию. Все разъемы вынесены на отдельный блок (см. фото). Причем поскольку на видеокарте отсутствует обычный выход на монитор, то последний также подключается к этому блоку, что, на наш взгляд, не очень удобно. Да и с TV-тюнером не все просто: для его работы необходимо наличие в системе программы WebTV, которая является одним из стандартных приложений Windows 98, но... американской версии, в панъевропейской такая программа отсутствует. Судя по всему, эта видеокарта, изначально ориентированная на американский рынок, европейской локализации подвергалась в некоторой спешке. Остается надеяться, что со временем 3dfx все же исправит программную часть.

ASUS AGP-V3800 (16 MB)



Общая оценка – 7,6
Производительность – 7,5
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 6
Оправданность цены – 9,5
Цена – $108

Самая, пожалуй, «народная» игровая карта на базе наиболее популярного в нынешнем году чипсета – TNT2. Ничем особенным от аналогичных акселераторов других производителей эта модель AGP-V3800 не отличается (дело в том, что существует вариант AGP-V3800 с очень неплохими TV-in/TV-out, однако в нашем распоряжении его не оказалось), разве что на уровне драйверов – как всегда, ASUS предлагает богатый выбор настроек, которые позволяют игроку подкрутить уйму параметров для повышения и производительности, и качества.

Как и все остальные TNT2-карты, AGP-V3800 обладает высоким качеством в 3D и вполне приемлемым – в 2D. На низких разрешениях картинка очень хорошая, но в 1024 × 768 и выше изображение начинает «замыливаться», так что обладателям мониторов с большой диагональю мы бы рекомендовали остановиться на чем-нибудь более подходящем, например Matrox G400.

AGP-V3800 подтверждает «индифферентность» современных игр по отношению к объему видеопамяти – эта карта, оснащенная «всего» 16 MB, по своим показателям ничем не отличается от «собратьев» с вдвое большим ее количеством.

ASUS AGP-V3800 ULTRA DELUXE (32 MB)



Общая оценка – 8,9
Производительность – 8,6
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 10
Оправданность цены – 9
Цена – $230

Эту карту можно с чистой совестью назвать «мечтой геймера». Основанная на чипсете Riva TNT2 Ultra (тот же самый TNT2 с повышенными значениями тактовых частот чипсета и шины памяти, что дает весьма солидный прирост производительности), она оснащена различными дополнительными деталями, вроде поставляемых с ней в комплекте специальных стереоочков и имеющихся на плате видеовхода и двух типов видеовыходов – композитный и S-Video, с помощью которых можно как смотреть видеофильмы, не отходя от компьютера, так и играть в Need For Speed на экране телевизора.

Стереоочки демонстрируют вполне приемлемое качество изображения, однако использовать их рекомендуется только вместе с монитором высокого уровня, который поддерживает частоты обновления как минимум 120 Hz в интересующих вас режимах. К сожалению, очки работают только с Direct3D, так что в Quake с ними поиграть не удастся. Нам они показались несколько массивными, из-за чего через некоторое время начинает болеть переносица, но это, пожалуй, только к лучшему – долго пользоваться ими вредно для зрения.

ATI TECHNOLOGIES RAGE FURY (16 MB)



Общая оценка – 6,1
Производительность – 4,9
Качество в 3D-графике – 9
Оснащенность – 7
Оправданность цены – 7
Цена – $141

Один из самых старых акселераторов, представленных в сегодняшнем тестировании: в Украине ATI Rage Fury появился в начале этого года. Соответственно, ожидать каких-то сверхвысоких результатов от «Ярости» не следует. Однако и в «хвосте» он не плетется, что убедительнее всяких слов говорит о неплохом потенциале чипсета ATI Rage 128, использованного в этой видеокарте.

Отличительной особенностью Rage Fury является практически «безболезненный» переход к 32-битовому цвету, а также сравнительно небольшое снижение производительности при повышении графического разрешения. В начале года у этой карты были некоторые проблемы с качественным 16-битовым рендерингом, однако сейчас ситуация гораздо лучше, и high color у нее ничем не отличается от любого другого акселератора.

Если ко всему этому добавить традиционное для продуктов ATI высокое качество изображения, как в 2D, так и в 3D, наличие видеовыходов (композитный и S-Video), то с уверенностью можно сказать, что Rage Fury – неплохой выбор для пользователя ПК с процессором на уровне Celeron 300A, для которого качество изображения играет не последнюю роль.

CREATIVE LABS 3D BLASTER RIVA TNT2 VALUE (16 MB)



Общая оценка – 6,3
Производительность – 5,9
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 5,5
Оправданность цены – 7
Цена – $90

Об этой видеокарте мы уже рассказывали в позапрошлом номере журнала в рубрике «На первый взгляд», так что сейчас остановимся на основных моментах.

В «Бластере» используется удешевленный вариант сверхпопулярного чипсета TNT2 под названием TNT2 M64. Уменьшить стоимость удалось за счет памяти: во-первых, она работает на пониженной по сравнению с полноценной TNT2 тактовой частоте, и во-вторых, шина памяти у M64 подверглась некоторой «модернизации», в результате которой ее разрядность со 128 бит упала до 64, что также отрицательно сказалось на общей производительности.

Все основные достоинства TNT2 в M64 сохранились – поддержка до 32 MB видеопамяти (на плате установлено только 16 MB, что, в принципе, правильно: сколько-нибудь серьезного увеличения быстродействия это не даст, а вот на цене скажется очень даже заметно), 32-битовый цвет, работа в режиме AGP 4x, качественные драйверы и т. д. Так что для игр в разрешении до 800 × 600 пикселов такая карта вполне годится (в более высоких наблюдается значительное снижение производительности).

CREATIVE LABS 3D BLASTER (32 MB)



Общая оценка – 7,2
Производительность – 7,6
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 5
Оправданность цены – 8
Цена – $150

Еще один акселератор на чипсете TNT2. Похожи они все, откровенно говоря, как близнецы-братья – действительно, какая может быть разница между продуктами известных производителей, использующими одни и те же чипсет, память и работающими на одинаковых тактовых частотах? Правильно, по производительности и качеству изображения – никакой. По надежности, пожалуй, тоже. Единственное сколько-нибудь серьезное отличие может быть разве что в драйверах, точнее, в количестве настроек.

Видимо, именно такие размышления подвигли компанию Creative Labs к достаточно нестандартному ходу – созданию специальной утилиты Unified, позволяющей с помощью их карт на базе чипсетов серий TNT/TNT2 играть в старые игры, написанные под API Glide. 3dfx, помнится, пыталась тогда возражать, но как-то неуверенно, так что Unified сейчас доступна на официальном сайте Creative всем владельцам видеокарт от этой компании (при загрузке запрашивается серийный номер).

ВТОРОЙ ФИЛОСОФСКИЙ ВОПРОС: ЧТО ЛУЧШЕ – 16-БИТОВЫЙ ИЛИ 32-БИТОВЫЙ ЦВЕТ?

Если говорить о качестве изображения, то, безусловно, рендеринг в 32-битовом цвете (или, как его еще называют, true color) оказывается лучше. Тем не менее практически все современные видеокарты обладают одной очень неприятной особенностью, а именно – серьезным падением производительности при переходе в «истинный» цвет, вплоть до потери играбельности. В таких случаях приходится решать – либо 32 бита в низком разрешении, либо 16 – в высоком.

Выбор, на первый взгляд, кажется довольно простым, однако на деле все сложнее. Во-первых, разные акселераторы характеризуются различным коэффициентом падения производительности (например, все карты, основанные на чипсетах ATI Rage 128 и MGA G400, при изменении глубины цвета теряют менее 10% скорости в играх, в то время как у более старых карт этот показатель может превышать 50%), во-вторых, даже карты с так называемым «быстрым» 32-битовым цветом могут демонстрировать меньшую производительность, чем их собратья с «медленным» true color – все дело в различии между относительными коэффициентами, в которых и измеряется собственно падение быстродействия, и абсолютными величинами, выражающимися в более интересных для игрока кадрах в секунду. И в-третьих (и, пожалуй, в-главных), далеко не во всех современных играх различие между 16 и 32 битами так уж сильно бросается в глаза. Конечно, счастливые обладатели карт Riva TNT2 Ultra или Matrox G400 MAX гордо заявляют, что они играют не иначе как в режиме 1024 × 768 × × 32 bpp (и даже видят отличие от high color), однако на деле до сих пор более важным критерием является не поддержка 32-битового цвета, а качественная реализация 16-битового рендеринга.

Возможно, в будущем ситуация и изменится (в смысле – появятся игры, в которых преимущество true color будет заметно невооруженным глазом), но сейчас быстрый 32-битовый рендеринг не является критичным параметром видеокарты, так что при необходимости на нем вполне можно и сэкономить. ■

ТРЕТИЙ ФИЛОСОФСКИЙ ВОПРОС: ЧТО ТАКОЕ ПРОЦЕССОРОЗАВИСИМОСТЬ АКСЕЛЕРАТОРА?

Если ответить в двух словах, то это означает прямую зависимость производительности видеокарты от мощности центрального процессора. Дело в том, что ни один современный 3D-акселератор не производит всех необходимых вычислений «в одиночку», львиную долю берет на себя процессор, а собственно акселератор начинает действовать уже на завершающей стадии, используя в своей работе результаты расчетов, полученные центральным процессором. Следовательно, чем производительнее ЦП, тем больший объем данных в единицу времени он сможет передать акселератору. Так что конечный результат – скорость в играх – будет зависеть от быстродействия наиболее медленной составляющей в связке «процессор-акселератор».

Таким образом, проведя серию тестов на производительность системы с неизменным акселератором и меняя только центральный процессор, в итоге можно получить график, на котором до определенного момента наблюдается линейная зависимость количества кадров в секунду от мощности ЦП. Однако рано или поздно в компьютер будет установлен процессор, успевающий подготовить больше данных, чем способен обработать акселератор. Начиная с этого момента узким местом в системе становится уже не центральный процессор, а видеокарта, так что установка более мощного ЦП уже не сможет поднять общую производительность – единственным способом увеличить ее окажется замена 3D-акселератора.

Заканчивая с теорией, упомянем лишь, что в разных разрешениях предел возможностей видеокарты находится на разных частотах ЦП – чем выше разрешение в игре, тем больше вычислений приходится выполнять 3D-акселератору, и, соответственно, тем раньше он «выдохнется». Именно поэтому, кстати говоря, мы и проводили тесты в 1024 × 768 – опыт показывает, что на меньших разрешениях даже такой мощный процессор, как Pentium III 550 MHz, который использовался нами в качестве тестового, раньше достигает

CREATIVE LABS 3D BLASTER ULTRA GAMER (32 MB)



Общая оценка – 8,2
Производительность – 8,7
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 6,5
Оправданность цены – 9
Цена – $185

Уже из самого названия становится ясно, что этот акселератор предназначен для «ультрагеймеров». Высокая производительность (карта основана на одном из самых быстрых чипсетов – TNT2 Ultra), хорошее качество изображения, традиционное как для разработчика чипсета – компании NVidia, так и для производителя самой карты, отличные драйверы, набор неплохих игр в придачу (Rollcage и Expendable) – в общем, придраться не к чему.

Так же как и предыдущая карта в обзоре, 3D Blaster Ultra Gamer работает с фирменной утилитой Unified, но с некоторой оговоркой. Дело в том, что при загрузке Unified с сайта Creative необходимо указывать серийный номер своей видеокарты, а из-за того, что данная модель (в которой используется новый его тип) выпущена сравнительно недавно, то имеющийся на плате номер просто не опознается как «свой». Бороться с этим просто: необходимо аккуратно отклеить этикетку с номером, под которой обнаруживается... старый код, без проблем принимаемый на сайте.

DIAMOND MULTIMEDIA STEALTH III S540 (32 MB)



Общая оценка – 4,7
Производительность – 3,7
Качество в 3D-графике – 7
Оснащенность – 5
Оправданность цены – 6
Цена – $85

Эта видеокарта нижнего ценового уровня, основанная на чипсете S3 Savage4 и вышедшая еще в начале года, обладает характеристиками, которых «не устыдился» бы и акселератор класса high-end. Здесь и рендеринг в 32-битовом цвете, и поддержка больших текстур (2048 × 2048 пикселов; игр с текстурами такого размера нет до сих пор), и фирменная технология компрессии текстур S3 Texture Compression (S3TC), и работа в режиме AGP 4x (кстати, Savage4 был первым чипсетом, поддерживающим данный режим).

Однако когда речь заходит о быстродействии, то картина начинает выглядеть уже не столь радужно, как вначале. Если в низких разрешениях (до 800 × 600) показатели вполне приличные, то с увеличением данного параметра производительность начинает резко падать. С другой стороны, это должно мало волновать пользователей, выбирающих карту из нижнего ценового диапазона, поскольку они вряд ли являются обладателями 17-дюймовых мониторов. Снижение быстродействия при переходе к 32-битовому цвету, поначалу небольшое, с увеличением разрешения также приобретает нездоровую тенденцию к росту.

DIAMOND MULTIMEDIA VIPER V770 (32 MB)



Общая оценка – 6,9
Производительность – 7,6
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 5
Оправданность цены – 6
Цена – $145

И снова TNT2. Несмотря на слияние Diamond и S3, видеокарты этой компании на чипсете прямых конкурентов продаются полным ходом. Правда, анонсов о продуктах на новинке от NVidia – GeForce256 – пока что-то не слышно...

Однако это, естественно, нисколько не умаляет достоинств Viper V770, которая, как и все другие карты на этом чипсете, может похвастать традиционно высоким качеством изображения в 3D и достаточным для домашнего компьютера – в 2D, отличными драйверами (правда, количество настроек в них несколько меньше, чем у ASUS и Creative, однако по качеству исполнения они находятся на одном уровне).

Само собой, Viper V770 демонстрирует очень хорошее быстродействие как в Direct3D, так и в OpenGL, – чипсет TNT2 выгодно отличается от своих конкурентов высокой производительностью и отменным качеством изображения именно в Quake II и играх, основанных на его движке.

Не самая низкая стоимость карты обусловлена наличием 32 MB памяти на борту и, естественно, известным именем компании Diamond Multimedia (примерно то же самое, кстати говоря, можно сказать и о продукции Creative Labs).

своего «потолка», чем современные 3D-акселераторы.

Что все это значит на практике (т. е. чем процессорозависимость грозит рядовому игроку)? Главным образом, тем, что компьютерам со «слабыми» процессорами (а к таковым сегодня без зазрения совести можно причислить даже Celeron 300 MHz) модернизация видеосистемы не поможет, необходима замена ЦП. Иными словами, для таких машин все равно, что в них установлено – Riva TNT2 или Riva TNT2 Ultra. Конкретные же советы по выбору видеокарты для того или иного процессора приведены в конце этой статьи. ■

DIAMOND MULTIMEDIA VIPER V770 ULTRA (32 MB)



Общая оценка – 8,2
Производительность – 8,6
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 6,5
Оправданность цены – 9
Цена – $190

Это тот же самый акселератор Viper V770, только работающий на повышенных частотах (иными словами, основанный на «разогнанном» чипсете TNT2 Ultra). Фактически такая карта – один из самых лучших вариантов для игрока, желающего получить максимальную производительность «здесь и сейчас», не ожидая появления в массовой продаже «монстров» вроде S3 Savage2000 и NVidia GeForce256. В очередной раз приходится повторяться, однако что поделать, если это правда: качественное изображение в 3D, отличная производительность как в Direct3D, так и в OpenGL, сравнительно малое снижение быстродействия при увеличении разрешения или переходе к 32-битовому цвету и, что также немаловажно, устойчивые драйверы, отточенные за полгода существования видеокарты, причем репутация компании Diamond Multimedia позволяет надеяться, что и в будущем пользователи могут рассчитывать на постоянное и своевременное их обновление.

Приятным подарком, надеемся, окажутся также неплохие игры, идущие в комплекте: Superbike World Championship и Wild Metal Country.

ASUS AGP-V6600 (32 MB)



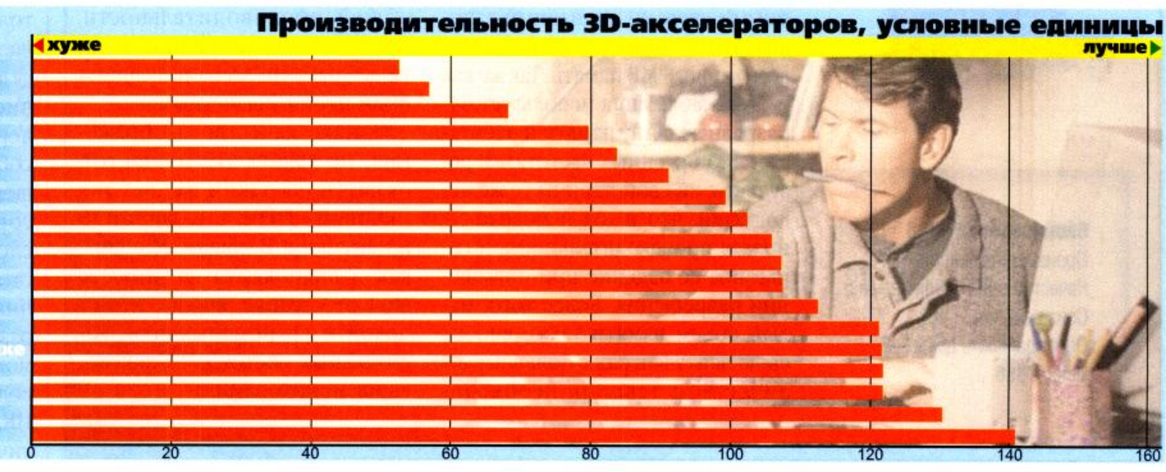
Общая оценка – 8,5
Производительность – 10
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 6
Оправданность цены – 8
Цена – $300

Бесспорный лидер сегодняшнего тестирования, что неудивительно. Плата основана на новейшей разработке компании NVidia – чипсете GeForce256.

Главное его отличие от конкурентов – геометрический сопроцессор, призванный снять часть задач по обработке полигонов и расчету освещения (весьма ресурсоемкую часть, между прочим), возлагаемых сейчас на центральный процессор. К сожалению, для работы геометрического сопроцессора необходимо, чтобы игры умели его использовать, – иными словами, в них нужно включать его поддержку, а значит, обладателям карт на базе GeForce256 придется подождать, пока разработчики не начнут «шевелиться». Бытует мнение, что эта возможность акселератора начнет активно использоваться не раньше середины следующего года.

Однако даже без геометрического сопроцессора производительность AGP-V6600 очень высока. Надо сказать, что пропускной способности обычной видеопамяти уже недостаточно, из-за чего наблюдается довольно большое снижение быстродействия при переходе к 32-битовому цвету. Нечего и говорить, что даже такой «медленный» true color оказывается значительно быстрее конкурентов. Одним из вариантов решения этой проблемы будет использование в старших моделях плат на GeForce256 (в том числе и производства ASUS) нового типа памяти, обладающего большей пропускной способностью. Правда, такой подход повлечет за собой серьезное увеличение стоимости, добавляя до $100 к цене видеокарты.

Перейдем к результатам тестов. Как и ожидалось, качество изображения оказалось на уровне TNT2, т. е. достаточно высоким. Теперь о производительности. В Quake III: Arena Test скорость просто ошеломляет: AGP-V6600 в полтора раза быстрее бывшего «рекордсмена» в этой игре – TNT2 Ultra. Чувствуется, что поддержка OpenGL реализована на должном уровне. Но с Direct3D пока что не все так хорошо, как хотелось бы. В Expendable результаты хоть и выше остальных, однако ненамного, а в 3DMark 99 Max – и вообще оказались нереально низкими (на уровне Voodoo3 2000). Виной тому, естественно, слишком «сырые» драйверы, которые в самое ближайшее время обязательно будут «доведены до ума». Похожая ситуация, кстати говоря, была весной этого года, когда первые образцы плат на TNT2 при использовании бета-версий драйверов в некоторых случаях оказывались медленнее TNT. Так что уже через месяц AGP-V6600 на новых драйверах продемонстрирует значительно лучшие показатели, чем в нашем нынешнем тестировании.



GIGABYTE GA-660+



За громогласными анонсами GeForce256 как-то незамеченным прошло появление модернизированного чипсета TNT2-A, единственное отличие которого от своего предшественника, TNT2, заключается в технологии производства – 0,22 мкм вместо старых 0,25. Подобное решение влечет за собой уменьшение самого чипсета, а следовательно, снижение стоимости производства и уровня теплоотдачи, благодаря чему видеокарты на его основе могут безболезненно работать на повышенных тактовых частотах – фактически тот же разгон с целью бесплатного повышения производительности, только осуществляется он, так сказать, фабрично. Причем все это за такую же или даже более низкую цену.

В тестах данный акселератор показал себя более чем привлекательно, демонстрируя быстродействие на уровне TNT2 Ultra, что неудивительно: чипсеты работают на одинаковой частоте, память – немногим ниже. Но и это еще не все: на плате имеется джампер под символическим названием Turbo, при включении которого тесты показывают довольно ощутимый прирост производительности.

Общая оценка – 8,3
Производительность – 9,3
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 5,5
Оправданность цены – 10
Цена – $170

MATROX G400 (16 MB)



Компания Matrox, давно известная своими качественными продуктами для профессионалов, в этом году выпустила карту, которую с одинаковым успехом могут использовать и специалисты, и обычные геймеры.

Великолепное качество изображения как в 2D, так и в трехмерных играх (фактически лучшее среди всех рассматриваемых здесь продуктов), высокая производительность и небольшое ее снижение при повышении разрешения и при переходе к 32-битовому рендерингу, фирменное рельефное текстурирование, – все эти факты однозначно говорят о том, что у бесспорного лидера первой половины года – чипсета TNT2 – появился серьезный конкурент.

Единственным недостатком можно назвать разве что сравнительно низкую производительность в OpenGL-играх, но эта проблема драйверов, видимо, вскоре будет решена (во всяком случае, со времен выхода карты ситуация здесь значительно улучшилась).

Цена, конечно, довольно высока: сходные по производительности карты на TNT2 стоят дешевле, однако, как говорится, за качество надо платить. А то, что G400 обеспечивает лучшее качество изображения, видно невооруженным глазом.

Общая оценка – 7,6
Производительность – 7,3
Качество в 3D-графике – 10
Оснащенность – 5,5
Оправданность цены – 10
Цена – $135

MICRO-STAR MS-8807 VANTA (8 MB)



Эта видеокарта основана на чипе Riva Vanta (еще один «бедный родственник» TNT2, иными словами, урезанный вариант этого чипсета) и оснащена всего лишь 8 MB памяти. Так же как и TNT2 M64, Vanta использует 64-разрядную шину памяти и работает на пониженных частотах. В результате ей свойственны те же недостатки, что и «64-й модели», – низкая производительность и серьезное ее падение при повышении разрешения. Более того, малый объем памяти также вносит свою лепту в играх с большим количеством текстур: необходимость в их постоянной подкачке из оперативной памяти не лучшим образом сказывается на общей производительности. Именно по этой причине, кстати, в Quake III: Arena результаты были просто плачевными.

Однако качество изображения, не зависящее от частот, оказывается таким же, как и у «честной» TNT2, т. е. достаточно высоким. В общем, MS-8807, как и видеокарта на чипсете M64 от Creative, вполне может подойти для не самых производительных систем с 15-дюймовыми мониторами.

Общая оценка – 5,3
Производительность – 4
Качество в 3D-графике – 8,5
Оснащенность – 5,5
Оправданность цены – 8
Цена – $66

ВЫВОДЫ

Так уж повелось, что тестирование 3D-акселераторов всегда проводится на этаком «компьютере мечты», который не каждому игроку удастся приобрести в течение ближайшего года, не говоря уж о настоящем моменте. Да, результаты, полученные на мощных моделях процессоров Pentium III, выглядят просто здорово, однако следует быть реалистами: такой конфигурацией могут похвастать единичные геймеры. Среднестатистический же игровой ПК сегодня работает на частоте 300 MHz, не более, и их владельцев абсолютно не интересуют результаты, достигнутые на более производительных системах.

Можете не сомневаться, тестеры это все прекрасно понимают, просто они не хотят выполнять лишнюю работу. Почему «лишнюю»? Да потому, что приблизительно на отметке 300 MHz все данные окажутся идентичными, а если последовательно проводить тесты на различных процессорах, начиная с самого слабого и двигаясь «вверх по шкале» частот, то результаты начнут отличаться друг от друга, но общее соотношение окажется таким же, как и на мощном ПК.

В одной из вставок к этому материалу объяснялось, что такое процессорозависимость акселераторов. Почему мы об этом сейчас вспомнили? Дело в том, что именно эта самая зависимость с легкостью уравнивает в правах все современные видеокарты, заставляя их на системе с медленным процессором демонстрировать практически одинаковые результаты. Так, на Celeron 300A и TNT2 M64, и TNT2 Ultra в разрешениях до 800 × 600 × 16 bpp идут вровень (впрочем, как и все остальные карты, представленные в данном обзоре), разница появляется только на более высоких разрешениях, при которых соответственно возрастает объем вычислений, выполняемых акселератором. Поэтому если вы не собираетесь в ближайшем будущем менять центральный процессор, то выбирать акселератор следует исходя, скорее, из его стоимости, качества изображения и наличия либо отсутствия различных дополнительных возможностей, чем из чистой производительности на сверхмощных ПК. Например, если для вас критичным показателем является ка-

чество изображения (или если вы – обладатель монитора с большой диагональю), и при этом в вашем ПК установлен процессор на уровне Celeron 300A или K6-2 300 MHz, то вам вполне может подойти видеокарта ATI Rage Fury. В более мощный компьютер ее устанавливать, пожалуй, особого смысла нет, поскольку производительности этих процессоров с головой хватает для полной загрузки работой Rage Fury. Для медленного ПК также разумным вариантом может стать 3dfx Velocity 100 (в этом случае вы лишаетесь 32-битового цвета, однако выигрываете в скорости по сравнению с Rage Fury).

Карты на базе «урезанных» чипсетов TNT2 – M64 и Value – вполне могут «побороться за место под солнцем» на подобных ПК, однако здесь есть некоторые нюансы. Конечно, благодаря своему «происхождению» они обладают возможностями, реализованными в высокопроизводительных акселераторах (32-битовый рендеринг, поддержка больших текстур и т. д.), однако из-за медленной памяти в некоторых играх они показывают результаты значительно ниже своих конкурентов – тех же Velocity 100, Rage Fury и Savage4, причем даже на слабых процессорах, где, казалось бы, все равны.

Для поклонников Quake II, не желающих особо тратиться на видеокарту, мы можем посоветовать серию Voodoo3, за исключением разве что 3500-й модели, по крайней мере, сейчас. Стоит она откровенно недешево (из-за встроенного TV/FM-тюнера), а производительность ее не намного выше, чем у Voodoo3 3000. Нам кажется, что здесь следует подождать, пока ее цена снизится до приемлемого уровня, а также будут решены проблемы TV-тюнера с европейской версией Windows.

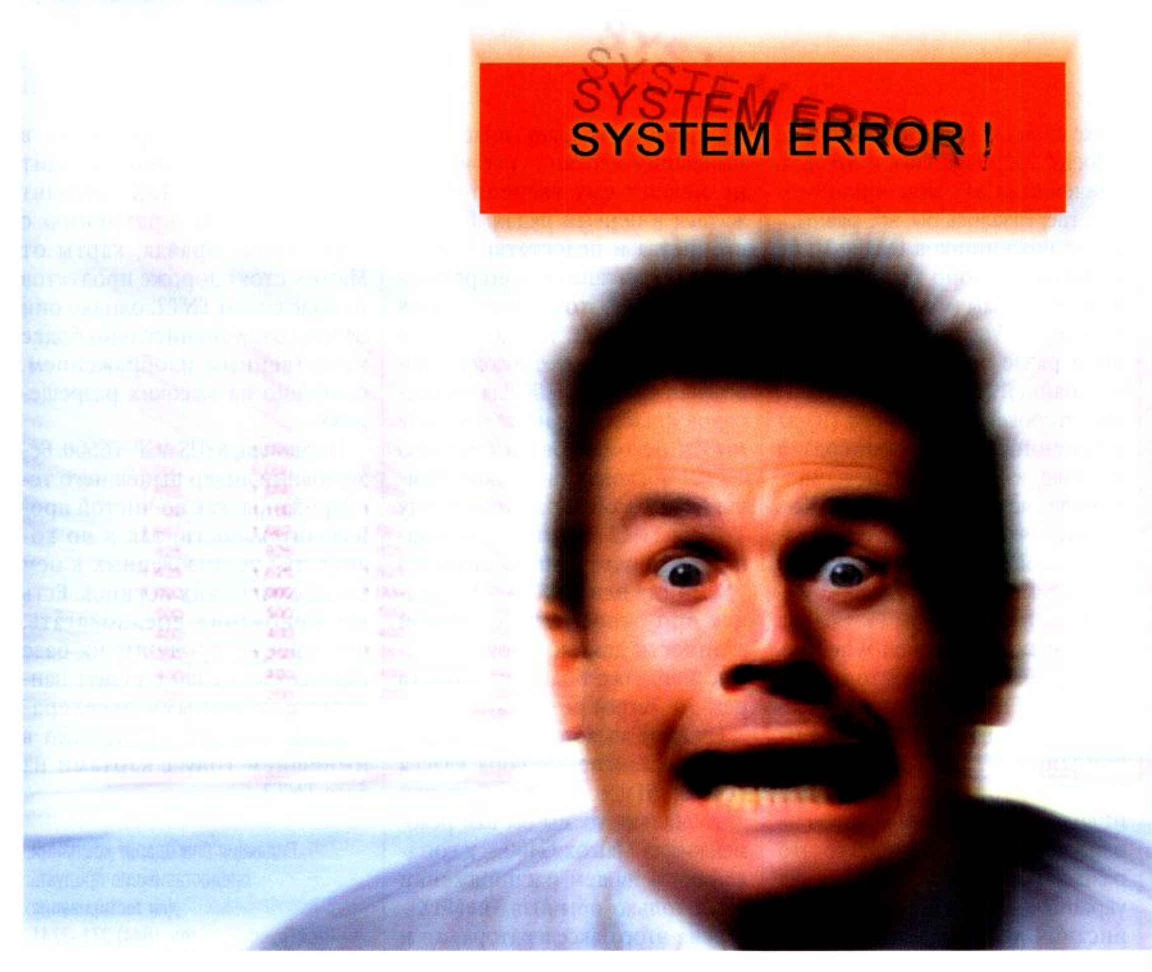
Нетрудно заметить, что все лидирующие позиции заняты акселераторами на базе чипсетов от компании NVidia – Riva TNT2/TNT2 Ultra (особняком здесь стоит видеокарта ASUS AGP-V6600 на основе GeForce256, однако это разговор особый, поскольку на украинском рынке на момент написания данного материала ее практически не было). В общем, это и неудивительно – чипсет TNT2 действительно очень достойный, и даже сравнительно «почтенный» возраст (полгода по нынешним меркам – уже много) не мешает ему уверенно держаться в первых рядах. Его достоинства и недостатки приведены в описаниях конкретных продуктов, поэтому повторяться не будем, скажем только, что эти акселераторы скорее подойдут владельцам «быстрых» ПК. Для процессоров с частотой ниже 450 MHz мы бы рекомендовали обычную TNT2, поскольку на таких компьютерах особой разницы между TNT2 и TNT2 Ultra нет, для мощных лучшим вариантом окажется TNT2 Ultra или TNT2-A – последняя при относительно низкой стоимости демонстрирует сходные или даже более высокие (в режиме Turbo) результаты.

Если вы являетесь счастливым обладателем процессора класса Pentium III и монитора с большой диагональю, то мы бы вам рекомендовали Matrox G400 – к сожалению, в нашем распоряжении была только обычная «неMAX»-версия этого акселератора, но и она в 16-битовом рендеринге успешно конкурировала с картами на базе TNT2 (в 32-битовом цвете и, тем более, с повышением графического разрешения в игре G400 уверенно выходит вперед), а G400 MAX выглядит аналогично по сравнению с TNT2 Ultra. Правда, карты от Matrox стоят дороже продуктов на базе серии TNT2, однако они отличаются значительно более качественным изображением, особенно на высоких разрешениях.

И наконец, ASUS AGP-V6600. Безусловный лидер нынешнего тестирования, как по чистой производительности, так и по количеству реализованных в нем технологических новинок. Есть все основания предполагать, что именно продукты на базе GeForce256 в 2000 г. станут наиболее популярными акселераторами, как это произошло в нынешнем году с картами на базе TNT2.

Редакция благодарит компании, предоставившие продукты для тестирования:

«ЕвроПлюс»,	тел. (044) 271-3741;
MDM-Service,	тел. (044) 477-3910;
ASN Computers,	тел. (044) 241-4014;
Navigator,	тел. (044) 241-9494;
E.R.C.,	тел. (044) 212-5031





Сергей Галушка

Проблема 2000: пронесет или ударит?

Уже совсем скоро на счетчике времени три озорные, симпатичные девятки с весело закрученными в сторону хвостами сменятся тремя пустыми, наивно-глуповатыми и зловещими нулями. Встреча новых столетий всегда вызывала у людей некоторое волнение: тут же появлялись тысячи мрачных предсказателей, которые запугивали народ грядущими катаклизмами и катастрофами. Сегодня повод для них особенный: дата действительно уж очень круглая, кроме того, високосный год и вовсе не начало третьего тысячелетия, как считают многие (не может же у нового столетия быть нулевой год!). Поэтому и ставки вещатели уже делают как минимум на «конец света». Однако, как показывает история, жизнь всегда брала свое, и человек непременно находил пути решения даже самых невообразимых проблем.

Одна из таких проблем, которая неожиданно возникла в конце второго тысячелетия, связана с повсеместным использованием компьютеров. Ее обсуждение в печатных изданиях уже набило оскомину, и люди в конце концов поделились на два прямо противоположных лагеря. Одни игнорируют ее и считают, что слухи о возможном крахе на рубеже тысячелетий многих компьютерных систем чрезвычайно преувеличены, другие, наоборот, в лучшем случае падают в обморок, видя несложные манипуляции с цифрами и умелое жонглирование фактами. Запугивать подобным образом мы никого не хотим. Давайте лучше вместе постараемся разобраться с Проблемой 2000.

КАЗАЛОСЬ БЫ, ВСЕГО ДВЕ ЦИФРЫ!

Скажите откровенно, дорогой читатель, часто ли вы, подписываясь под тем или иным документом или отмечая у себя в записной книжке важное прошедшее или будущее событие, проставляете дату, полностью указывая все четыре цифры года? Нет?! А замечали ли вы при заполнении всякого рода бланков, анкет, платежных документов, что на многих из них для удобства уже напечатано число 19, остается только дописать последние две цифры года? Несомненно! В компьютерные системы по аналогии с привычной для нас «канцелярщиной» точно так же вводили (и до сих пор кое-где вводят!) только две последние цифры, а программы автоматически дополняют их номером столетия – 19.

Мы говорим: девяносто седьмой, девяносто восьмой, девяносто девятый... Через несколько лет наверняка услышим: первый, второй, третий... Использование одно- или двузначных чисел для обозначения года стало нормой в повседневной жизни. Человек воспринимает такую дату в контексте жизни и событий, однако в связи со сменой столетия компьютерам требуется представление даты в явном виде. К сожалению, осознали мы это слишком поздно. До сих пор данный «алгоритм» работал. 19 + 97 = 1997, 19 + + 98 = 1998, 19 + 99 = 1999... С 2000 годом так не получится, вместо него будет 19 + 00 = 1900.

Таким образом, наиболее распространенная и самая опасная проблема возникает тогда, когда ПО использует традиционную сокращенную форму представления даты: самую распространенную у нас – ДД.ММ.ГГ или ее варианты – ГГ.ММ.ДД, ММ.ДД.ГГ и т. п. Программы, работающие с датами в таком формате, непременно будут делать ошибки, поскольку для них числа, начиная с 2000 года, имеют меньшее значение, чем даты в текущем веке (т. е. начинающиеся с «19»). Например,

2000 – 1999 = 1, однако 00 – 99 = – 99. В результате может оказаться, что ваша бухгалтерская программа покажет всю дебиторскую задолженность как просроченную, неверно посчитав, что за 99 лет не заплатил ни один клиент, и при этом начислит бешеные проценты.

Но этим Проблема вовсе не ограничивается. К сожалению, существует немало систем и приложений, которые не определяют 2000 год как високосный, и, следовательно, числа в них после 29 февраля 2000 года могут быть ошибочно сдвинуты на один день. Здесь работает очень простое правило: год является високосным, если он делится на четыре без остатка, однако если он одновременно кратен еще и 100, это – не високосный год. Но, если он делится на 400 без остатка, это все же високосный год. Последнее «но» как раз и не учитывается в подобных системах. Таким образом, 2000 год является особым високосным годом, который бывает лишь раз в 400 лет.

Существует и третья «ипостась» Проблемы 2000 года, которая чаще всего проявляется в старых программах. Иногда полям дат приписывались специальные служебные значения (например, 9.9.99 или 31.12.99). Так, появление их в некоторых приложениях иногда означает, что полученные данные следует хранить бессрочно или, наоборот, тут же уничтожить, или выдать сигнал тревоги. В разном ПО специальные даты-команды могут использоваться по-своему.

МАСШТАБЫ ПРОБЛЕМЫ

Резюмируя вышеизложенное, можно сказать, что под Y2K, или Проблемой 2000, обычно понимают некорректную обработку, хранение и распознавание значений дат аппаратным, системным и программным обеспечением. Технически проблему Y2K понять несложно. Ее решения, в общем-то, тоже известны. Однако основные трудности заключаются в определении масштабов этой проблемы. Программистская недальновидность в выборе формата представления дат затронула многие области человеческой деятельности, куда прочно вошли компьютерные системы.

Дата в укороченном формате сплошь и рядом встречается в различных сервисных и прикладных программах, ОС, базах данных, системных таймерах и т. д. В «группу риска Y2K» в первую очередь попали банки и транспортные организации, страховые агентства и службы социального обеспечения, другими словами, все те учреждения, где активно работают с датами: начисляют проценты на вклады и кредиты, ведут расчет зарплат и пенсий и т. д. Очевидно, что простая замена числа 19 на 20 в большинстве случаев Проблему не только не решает, но даже усугубляет ее. Например, в базе данных необходимо одновременно хранить как дату выдачи кредита (19XX), так и дату его возвращения (20XX). Казалось бы, Проблему следует решить радикально, осуществив всеобщий переход на четырехзначный номер года, однако это возможно лишь во вновь создаваемых базах данных и только на новых компьютерах, да и обойдется это очень дорого. Таких возможностей и средств у многих организаций просто нет.

Кроме того, краткую форму записи дня, месяца и года используют также самые разнообразные микропроцессорные устройства, которые нашли свое применение в военной и космической технике, в химическом и металлургическом производстве, телекоммуникационных системах, в медицине, в системах управления электростанциями и т. д.

Как же поведут себя различного рода установки, автоматизированные предприятия, электростанции при наступлении 2000 года? Ответить на этот вопрос очень трудно. В течение последних нескольких лет во многих странах (США, Франции и даже в Гонолулу) проводились следующие эксперименты: на некоторых теплоэлектростанциях на управляющем компьютере был установлен 2000 год. Результат оказался плачевным: станции останавливались. Для того чтобы снова ввести их в эксплуатацию, требовалось от 10 до 15 дней. Предсказать поведение АЭС (кстати, в Украине 14 атомных блоков) при наступлении Нового года и вовсе непросто.

Потенциальные экономические потери от Проблемы 2000 года оценить сложно. Очевидно, что некоторые компьютерные системы могут полностью выйти из строя. В таком случае должны быть немедленно реализованы аварийные планы и приняты чрезвычайные меры. Например, какое-либо финансовое приложение считает «00» недопустимым значением даты. В этом случае программа выдает сообщение об ошибке, и, следовательно, тут же замораживается любое компьютеризированное движение средств со счета на счет.

Намного хуже, если система не проявляет явных признаков сбоев. Частичное нарушение работоспособности гораздо сложнее распознать, и поэтому оно может иметь гораздо более серьезные последствия, чем полное прекращение функционирования. Например, в компьютерно-телефонной системе линии продолжают нормально действовать, а счета за длительность переговоров выдаются неверные.

Для решения Проблемы 2000 необходимо локализовать чипы и фрагменты кода программ, которые работают с датами. Но даже при наличии полного и точного описания устройства или приложения такой поиск – задача непростая. А если учесть, что документация зачастую может быть недостаточно детальной или утраченной вообще, то стоимость тестирования на обнаружение и устранение Проблемы может оказаться дороже замены старого оборудования и ПО новым.

Сегодня трудно ответить на вопрос, кто первый осознал масштабы Проблемы 2000. Известно, что еще в 1984 г. в прессе Уильям Шон (William Shoen), специалист по языку программирования COBOL, предупреждал об этой опасности, приводя прогнозы, которые сегодня, увы, сбылись: если к устранению ошибок приступить немедленно, то к 2000 г. останется 2% неоткорректированных программ; если работы начнутся хотя бы за 6 лет до 2000 года, доля неготового ПО составит 25–30%.

Итак, с решением Y2K мы явно опоздали. Лишь в 1995 г. появились перепрограммируемые микросхемы BIOS, и таймеры начали выдавать полный формат даты, а Национальный институт стандартов США узаконил требование, что в новых разработках дата должна представляться в полном формате – ССГГ.ММ.ДД, т. е. номер столетия должен указываться явно. Только в сентябре этого года военные ведомства США и России подписали соглашение об участии специалистов обеих стран в работе координационного центра по Проблеме 2000, недавно созданного в Колорадо. Необходимость такого сотрудничества продиктована возможностью сбоев в военных ракетных системах.

КТО ВИНОВАТ?

Сегодня иногда пытаются оправдать допущенные ошибки тем, что в старых системах надо было экономно использовать небольшие, но дорогостоящие ресурсы запоминающих устройств, а потому и пришлось укоротить дату до шести цифр. Но это вовсе не так. Если бы речь шла действительно об экономии, то достаточно было бы для сохранения даты применять специальные двоично-десятичные форматы, которые были разработаны еще в 50-х годах, их на-

«MISSION 2000»: ПРЕДОТВРАТИ КАТАСТРОФЫ!

Сегодня в нашей стране политики и педагоги много говорят об образовании, о серьезных недостатках существующей системы средней и высшей школы, о необходимости разработки и введения новых форм обучения. Но, к сожалению, пока только говорят... А на Западе давно уже делают! Есть в английском языке замечательное слово «edutainment». На русский мы его переводим как «обучение с развлечением». Именно по этому принципу построена интерактивная онлайновая игра с элементами квеста «Mission 2000» (www.att.virtualclassroom.org/vc98/vc_35/index.html), которая, как говорится, «на собственной шкуре» позволяет ощутить остроту и оценить масштаб Проблемы 2000.

Сюжет игры таков. В новогоднюю ночь 31 декабря 1999 года вы оказываетесь в приятной компании, где, находясь в полнейшем неведении относительно Y2K, иронически подсмеиваетесь над разговорами вокруг нее. Но вот часы бьют двенадцать, вы поднимаете бокалы, веселитесь и вдруг... неожиданно гаснет свет, перестает работать лифт. Следующий день хороших новостей не приносит: газеты пестрят сообщениями о крушениях и катастрофах, в банке вам говорят, что вы должны невероятную сумму денег, на улицах города то и дело возникают сплошные пробки, поскольку не работают светофоры... А тут еще известие: ваш лучший друг попал в аварию. Вы тут же мчитесь к нему в госпиталь, где выясняете, что помочь ему очень трудно, поскольку не



функционирует необходимая аппаратура. И все эти неприятные происшествия вызваны проблемой Y2K. Тогда вы решаете на виртуальной машине времени вернуться эдак на пяток лет назад, чтобы найти пути решения Проблемы. Вам предстоит побывать во многих странах мира, постичь суть различных аспектов информационных технологий. В конце игры-обучения компьютер выставляет оценки вашей изобретательности и таланту.

верняка умели использовать многие программисты. При этом полная дата из восьми цифр может разместиться всего в четырех байтах, т. е. места расходуется в полтора раза меньше, чем для даты из шести цифр во внешнем формате! В чем же дело?

Сработала, скорее всего, сила привычки, инертность человеческого мышления. Задумывались ли программисты 30–40 лет назад над тем, что их шедевры доживут до 2000 года и будут успешно (до поры до времени) использоваться благодарными потомками? Могли ли тогда представить себе разработчики первых микропроцессорных систем, что через пару десятков лет компьютеры прочно войдут в быт человека, станут неотъемлемой частью цивилизации? Пожалуй, нет...

Поэтому виновных в случившемся искать не стоит, но надо всерьез задуматься над тем, как сделать так, чтобы убытки от последствий Проблемы 2000 были минимальными.

МОЯ ХАТА С КРАЮ?

Некоторые пользователи считают, что рассматриваемая проблема существует лишь для больших компьютеров, типа mainframe и minicomputer, а о домашних «персоналках» беспокоиться не стоит. На самом деле это совсем не так.

Вначале – несколько прописных истин. Напомню, что в персональном компьютере существует три вида часов: системные часы реального времени (RTC – Real Time Clock), часы BIOS и часы операционной системы. Основное назначение RTC – отслеживать ход времени в те периоды, когда компьютер отключен от электросети. RTC питаются от аккумулятора и не зависят от работы остального оборудования. Обычно система обращается к этим часам только в момент загрузки компьютера. Данные из них считываются в часы BIOS.

Задача последних заключается в отслеживании времени суток в процессе работы компьютера. Большинство версий BIOS выпуска до 1995 г. неправильно обрабатывает смену тысячелетия. Но и сегодня иногда встречаются некорректно функционирующие BIOS, особенно в компьютерах сомнительной сборки.

Операционная система также имеет свои собственные часы, формат представления даты в которых очень часто не совпадает с форматами часов RTC и BIOS. Многие ОС, как правило, располагают средствами, позволяющими напрямую менять время и дату во всех часах.

Прикладные программы в большинстве своем используют часы ОС. Порядок установки времени в них зависит от конкретной операционной системы. DOS и Windows, например, устанавливают время ОС по часам BIOS и далее постоянно синхронизируются с ними. Поэтому некорректно работающие часы BIOS будут создавать проблемы и с часами ОС.

Что же случится с компьютером, когда вы захотите включить его 1 января 2000 года? Однозначно ответить на этот вопрос нельзя. Все зависит от того, какие задачи вы решаете на своем домашнем ПК. Если только играете в игрушки и редактируете тексты, то серьезных сбоев в его работе вам, скорее всего, опасаться не стоит. Может возникнуть, естественно, путаница с датами создания файлов, но к этому легко привыкнуть. Если у вас установлен какой-нибудь планировщик заданий (scheduler), то вы рискуете забыть и не прийти на назначенную встречу. А ежели вы работаете с электронными таблицами, базами данных, серьезными финансовыми приложениями, на всякий случай сделайте копию важной для вас информации. Как говорят, береженого Бог бережет.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

А пока еще до Нового года время есть, обязательно протестируйте свой компьютер на наличие Проблемы 2000. Простейший способ убедиться в корректности работы аппаратного обеспечения – установить сегодня ту дату и время, когда вы будете наливать в бокалы шампанское для встречи Нового 2000 года, и посмотреть, не «споткнется» ли ваш электронный помощник на пороге смены дат в календаре. Но для полноценного тестирования все же следует использовать специальные программы, проверяющие работу часов, а также их взаимодействие с BIOS и операционной системой.

В Internet можно найти большое количество свободно распространяемых программ для первичной диагностики компьютеров на предмет Y2K.







ОБЩЕСТВЕННЫЕ СЛУШАНИЯ ПО ЗАКОНОПРОЕКТУ
ПРОБЛЕМА 2000 ГОДА



Эти утилиты, естественно, не гарантируют 100%-ной точности выявления Проблемы, однако позволяют достаточно быстро получить верное представление о ее наличии в компьютере.

Мы рассмотрели четыре небольшие (размер архива – до 1 MB) подобные программы: All Clear 2000 (shareware, регистрация – $50) производства Simcom Software (www.simcomcity.com), BugFix_NT 5.0 (free) от фирмы BugFix (www.bugfix.co.uk), Ontrack Y2K Advisor 1.01 (free) – разработка компании Ontrack Data International (www.ontrack.com) и Centurion Year2000 4.13 (free), представленную Micro 2000 (www.micro2000.com). Три из них предлагают создать для выполнения необходимых проверок в DOS-режиме загрузочную дискету, куда копируют и собственные файлы, а последняя (Year2000) может работать и под Windows в окне DOS.

Все они тестируют, как микросхема RTC осуществляет смену дат с 31 декабря 1999 г. на 1 января 2000 г. Но этим, как известно, Проблема 2000 не ограничивается. Проверки производятся также на корректность определения високосности следующего и еще нескольких лет грядущего века. Есть среди них и тест на включение ПК после смены дат, который состоит в том, что в компьютере на всех часах устанавливается время 23 часа 58 минут 31 декабря 1999 г., и ПК выключается на две минуты. После включения следует убедиться, что показания даты не сбились.

И все же, как известно, запущенные болезни «одним махом» вылечить невозможно. Наверняка, многие приложения, установленные на вашем компьютере, также некорректно обрабатывают смену тысячелетия. Это можно выяснить двумя способами: либо производя свои собственные исследования каждой программы, либо с помощью специализированного тестового пакета.

Таких утилит также довольно много, но стоят они, к сожалению, доста-

точно дорого. Правда, на некоторых сайтах есть их демо-версии с ограниченными функциями. Вот лишь небольшой список подобного ПО: Survive 2000 от фирмы ANKH Software (www.survive-2000.com), Test2000 от RighTime (www.rightime.com), McAfee 2000 Toolbox фирмы Network Associates (www.mcafee.com), Check 2000 PC Deluxe от Greenwich Mean Time (www.gmt-2000.com), Centennial 2000 Pro от Centennial (www.centennial.co.uk), TF2000 от Eye-t Technology (www.eye-t.com), Transcentury Office от Platinum Technology (www.platinum.com).

В Киеве можно приобрести пакет российского производства «Проблема 2000» и приложение Norton 2000 от Symantec. Первый из них работает под DOS, а набор его тестов для системного таймера и BIOS – один из самых богатых. Он включает даже проверку того, как система отрабатывает 9 сентября 1999 г. (вспомните, специальная дата-команда «9.9.99»).

Второй пакет, Norton 2000, свою работу начинает с того, что сканирует весь жесткий диск ПК в поисках установленного ПО. Затем полученные данные сравниваются со сведениями из встроенной базы данных, где хранится информация о наиболее распространенных приложениях, и с ее помощью делается вывод о наличии Проблемы 2000 в тех или иных программах. Если при сканировании встречается незнакомое ПО, вам предложат обратиться на специальный сайт – www.vendor2000.com, где производители регистрируют сведения о том, возникнет ли в нем Y2K. После проверки все результаты сводятся в отчет, где каждой замеченной ошибке ставится в соответствие уровень ее опасности по пятибалльной шкале.

MICROSOFT, ТЫ ВСЕГДА ДУМАЕШЬ О НАС

Операционные системы от Microsoft следует рассмотреть детально, поскольку они установлены на домашних компьютерах большинства пользователей. Подробная информация по решению для них Проблемы 2000 содержится по адресу www.microsoft.com/technet/year2k/default.htm. Вкратце отмечу лишь несколько моментов.

«Прабабушка» MS-DOS версии 6.22, выпущенная еще в 1994 г., все же позволяет оперировать с датами до 2035 г. Двузначные даты в диапазоне от 00 до 79 не воспринимаются и выдается сообщение Invalid Date, зато при вводе четырех цифр, значения, относящиеся к XXI в., обрабатываются корректно. Правда, некоторые утилиты, например msbackup.com, все же используют укороченный формат даты. Однако Microsoft считает, что это не отражается на работе всей системы в целом, поэтому средств для исправления этих ошибок не предусмотрено.

«Бабушки» Windows 3.1 и Windows for Workgroup 3.11 также поддерживают даты до 2035 г. включительно. Наверняка вам потребуется в них обновить File Manager (файл winfile.exe). Его можно загрузить из Internet по адресу ftp.microsoft.com/Softlib/MSLFILES/wfwfilup.exe.

«Матушка» Windows 95 требует замены файлов winfile.exe и command.com. После того как вы загрузите соответствующую «заплатку» (ftp.microsoft.com/Softlib/MSLFILES/w95y2k.exe), при вводе дат система будет воспринимать двузначные цифры в диапазоне от 00 до 79 как 2000–2079. Следует также отметить, что в Windows 95 OSR2 эти ошибки уже ликвидированы.

Для устранения некоторых недочетов в Windows NT Workstation 4.0 и Windows NT Server 4.0 необходимо установить Microsoft Windows NT Service Pack 5 (его можно найти, используя страницу www.microsoft.com/downloads).

Windows 98 также не лишена недоработок, связанных с Проблемой 2000, но, по уверению Microsoft, они несущественны. Окончательно Проблема должна быть побеждена в Windows 2000.

СЕТЕГОЛИКАМ НА ЗАМЕТКУ

Тем, кто хочет побольше узнать о самой Проблеме 2000 и ее решении, я бы порекомендовал почитать еженедельник «Компьютерное Обозрение», № 13, 39, 48 (1998); № 31, 42 (1999) – www.itc.kiev.ua. А также заглянуть на следующие сайты: www.year2000.com – с его помощью легко оценить масштаб Проблемы; www.mitre.org/research/y2k – получите исчерпывающую информацию по выполнению различных этапов ремонта своих систем; www.y2k.com, www.year2000.com – множество проблемных статей и тестирующих программ; www.algo.ru/law2000, www.2000.ru – здесь размещены сведения о том, как решается эта Проблема в России; www.x-atom.ru – осведомитесь о состоянии дел по этому вопросу в атомной энергетике России.

Итак, информации море... Тогда за дело! Времени осталось очень мало... Успехов вам! ■

Роман Хархалис

Microsoft Office 2000: что новенького?

Не секрет, что для многих домашний компьютер – не только развлекательный центр, но и рабочий инструмент. Кто-то, прельстившись популярной идеей «домашнего офиса», ведет дела из уютного личного (а главное, домашнего) кабинета, общаясь с сотрудниками и заказчиками исключительно по телефону или e-mail. Другие имеют привычку приносить домой не законченные на работе документы, чтобы обдумать их в спокойной обстановке. Конечно же, Минздрав и редакция «Домашнего ПК» предупреждают, что регулярная трудовая активность в вечернее время пагубно влияет на здоровье и семейные отношения, но вряд ли найдется преграда, которая остановит трудоголиков. Вот и появляются на домашнем компьютере совсем не домашние программы. И в первую очередь – Microsoft Office.

Выпуск новой версии популярного программного пакета – это всегда событие. Разработчики готовятся к нему долго и тщательно, периодически подогревая интерес к будущему продукту заманчивыми обещаниями, пространными рассуждениями об открытии новых горизонтов и т. д. Но Самый Главный Вопрос, к которому, собственно, и сводятся подобные разговоры, прост: «Что новенького?» или, как говорят американцы: «What's new?». Именно это волнует пользователей в первую очередь. Ведь прежде чем отправиться в магазин, нужно знать, стоят ли новые возможности программы тех денег, которые просят за обновление, и понадобятся ли они вам в повседневной работе.

Популярность офисных приложений Microsoft во всем мире обусловлена главным образом тем, что они, по сути, стали стандартом дефакто в сфере документооборота. Оставим для более подходящего случая разговор о причинах популярности MS Office в нашей стране, учитывая, что цена его легальной копии зачастую не меньше стоимости компьютера, на котором он установлен. Не станем также останавливаться на соотношении этой самой цены и дохода среднестатистического украинского специалиста, работающего с программами Microsoft. Будем считать, что потенциальный владелец морально и материально готов выложить за обновление столько, сколько оно стоит на самом деле. Но наш вопрос по-прежнему остается без ответа: *действительно* ли MS Office 2000 так необходим рядовому пользователю? Ведь сами разработчики заявляют, что их новое детище рассчитано главным образом на применение в компаниях и рабочих группах.

В конечном счете каждый может решить вопрос о «прописке» Office 2000 на своем домашнем ПК самостоятельно, прочитав эту статью. Мы расскажем о новых возможностях пакета, которые пригодятся тем, кто работает на дому, а также тем, кто занимается подготовкой документов по долгу службы.

ДЕВЯТЬ САМЫХ ЗАМЕТНЫХ НОВОВВЕДЕНИЙ В OFFICE 2000

1. Новые возможности инсталляции. Именно здесь вас ожидает первый приятный сюрприз. Теперь при выборе устанавливаемых приложений вы будете иметь дело с иерархическим «деревом» компонентов, заменившим прежние списки. Отмечать, какие программы копировать на диск, а какие – нет, можно прямо на их пиктограммах. Кстати, количество вариантов инсталляции тоже возросло: кроме знакомых нам «быть» и «не быть», появились еще две новые опции – автоматическая установка по первому вызову и запуск с CD. Первый способ удобно применять для тех компонентов, в необходимости которых вы не уверены с самого начала. В

Вот так выглядит окно установки компонентов Office 2000

КАКОЙ «ОФИС» ВАМ НУЖЕН?



Раньше, когда каждая программа существовала в одном, ну двух вариантах, проблемы выбора версии для дома не существовало. Сейчас, когда тот же Office бывает пяти разных видов, стоит задуматься, какой из них лучше подходит для вас. Зачем платить больше, да еще и засорять винчестер ненужными программами?

Итак, набор приложений, скрывающихся под названием Microsoft Office 2000, далеко не фиксирован. Новый Office будет выпускаться в следующих «редакциях»:

Standard Edition. Минимальный комплект Office 2000, в который входят текстовый редактор Word, электронные таблицы Excel, программа для создания электронных презентаций PowerPoint и менеджер персональной информации Outlook.

Small Business Edition (SBE). Новый вариант поставки, специально рассчитанный на применение в малом бизнесе и домашних офисах. Именно его мы можем порекомендовать нашим читателям. От предыдущего набора отличается отсутствием PowerPoint 2000, взамен которого предлагаются мини-издательская система Publisher и комплект утилит, разработанных для малого бизнеса.

Professional Edition. Следующая по количеству программ «редакция» содержит все продукты, входящие в состав Standard и Small Business Edition, а также популярную систему управления базами данных Access 2000.

Premium Edition. По сути, это Professional Edition, дополненная визуальным редактором HTML-документов FrontPage



таком случае приложение на жесткий диск не устанавливается, но все команды для его вызова в других программах имеются. Если вы попытаетесь воспользоваться такой командой, система попросит установить компакт-диск и проинсталлирует все программы, необходимые для выполнения вашего указания. При этом в следующий раз никаких задержек и запросов не будет – компонент нормально запускается с жесткого диска. Что же касается запуска с CD, то этот вариант хорош для библиотек, а также программ, которые будут нужны сравнительно редко. При вызове такого компонента приложение просит вставить компакт-диск в привод CD-ROM и считывает с него нужную информацию. В обоих случаях экономится место на жестком диске.

и великолепной графической программой PhotoDraw.

Developer Edition. Полное собрание новейших «сочинений» Microsoft на офисную тематику. Она содержит все компоненты, входящие в состав Premium, а также специальные инструменты для программирования.

Понятно, что три последние «редакции» не имеют никакого отношения к домашнему офису и предназначены для корпоративных пользователей и разработчиков.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Говорить о системных требованиях Office 2000 очень сложно, так как они сильно зависят от того, какие приложения вы используете и какие документы собираетесь в них обрабатывать. Возможно, вам уже приходилось слышать возмущенные отзывы о необходимости высвобождать под пакет до полугигабайта на жестком диске. Конечно, если устанавливать все компоненты без разбора, можно заполнить и такой объем, и даже больше. Но отказавшись от приложений, которые вам заведомо не нужны, а также воспользовавшись новыми функциями интеллектуальной инсталляции, вы наверняка ограничитесь и намного меньшим количеством места. Так, установка основных приложений издания Standard Edition на диск со свободным пространством менее 100 MB представляется вполне реальной (единственное, что настоятельно рекомендуется, – это наличие примерно 150 MB на диске C:). Что касается требований к другим ресурсам системы, то здесь можно руководствоваться следующим правилом – если работает Windows 98, значит, хватит «силенок» и для нового Office.

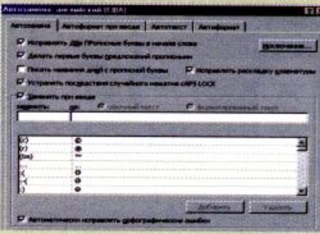
2. Интеллектуальные меню и панели инструментов. Пользовательский интерфейс приложений Office 2000 в очередной раз подвергся усовершенствованию. Но теперь изменился не дизайн, а приемы работы с ним. Прежде всего обращают на себя внимание панели инструментов. На каждой из них вы поначалу увидите не все, а только самые «важные» с точки зрения программы кнопки. Чтобы добраться до остальных, нужно нажать на изображение двойной стрелки и отыскать необходимую пиктограмму на появившейся выпадающей вкладке. После этого «скрытая» кнопка автоматически перекочует на основную панель, поменявшись местами с одной из тех, которыми вы пользуетесь реже всего. В итоге размер панелей существенно уменьшился, а значит, возросла полезная площадь окна. Взгляните на иллюстрацию: все кнопки располагаются в один ряд, хотя в предыдущей версии программы панель со всеми нужными и «условно нужными» командами занимала едва ли не треть окна. Кстати, по тому же принципу выполнено и главное меню приложений Office 2000. Теперь на выпадающих панелях отображаются только часто используемые пункты, а все остальные выводятся, если навести курсор на двойную стрелку. Правда, в меню это нововведение не выглядит столь впечатляюще: длинные списки пунктов причиняют куда меньше неудобств, чем огромные панели инструментов.

«Умные» панели инструментов – удобно и компактно

3. Новое окно файловых операций. Впервые решив открыть или сохранить файл в любом из приложений Office 2000, вы столкнетесь еще с одной приятной неожиданностью – полностью обновленным окном файловых операций. Его внешний вид подвергся существенным изменениям, функциональные возможности также расширились. В левой части окна вы увидите панель для быстрого перехода в папки, с которыми в основном приходится иметь дело, – *Мои документы, Рабочий стол, Избранное* (да-да, в нем уже довольно давно можно хранить не только ссылки на Web-страницы, но и наиболее часто используемые документы), *Web-папки*, а также *Журнал*. В последнем разделе содержатся ярлыки всех документов и папок, к которым пользователь обращался, работая с

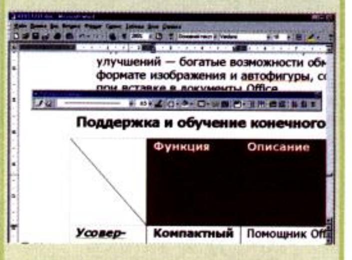
ТРИ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ WORD 2000

1. Автоматическое исправление раскладки. Если при наборе русского текста вы случайно поставили английскую раскладку и вовремя этого не заметили, то в более ранних версиях Word весь набранный фрагмент приходилось уничтожать и печатать заново. Word 2000 может исправ-



лять такие ошибки автоматически. Правда, смена алфавита происходит только после того, как вы поставите в предложении точку.

2. Расширенные возможности работы с таблицами. В Word 2000 появилось несколько новых функций для работы с этими объектами. Во-первых, таблица автоматически помещается в кадр, передвигаемый по странице методом перетаскивания (drag-and-drop). Во-вторых, в ячейки



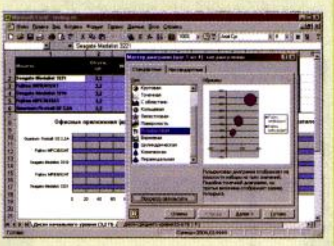
разрешается вставлять вложенные таблицы. В-третьих, сами ячейки теперь можно разбивать по диагонали. И это далеко не полный список нововведений.

3. Функция *Click-n-Type*. В предыдущих версиях Word ввод основного текста обязательно начинался в левом верхнем углу страницы. Чтобы расположить блок текста в любом другом месте, приходилось создавать кадр, а затем перетаскивать его в нужном направлении. Теперь достаточно перейти в режим разметки страниц, щелкнуть мышью там, где должен начинаться фрагмент, и просто начинать печатать. Все остальные заботы Word 2000 берет на себя.



ТРИ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ EXCEL 2000

1. Расширенные функции работы с диаграммами. Среди важнейших усовершенствований в Excel 2000 – несколько новых типов диаграмм (например, шаговые и трехмерные комбинированные),



улучшенные возможности их форматирования (метки данных, многоуровневые метки оси категорий и временной шкалы, задаваемые пользователем единицы измерения для оси значений) и некоторые другие функции.

2. Автозаполнение списков. Когда пользователь добавляет данные в конец списка, Excel 2000 автоматически выполняет для них вычисления по формулам, имеющимся в этом списке, а также форматирует их так же, как и все предыдущие. В более ранних версиях Excel такую корректировку приходилось делать вручную.

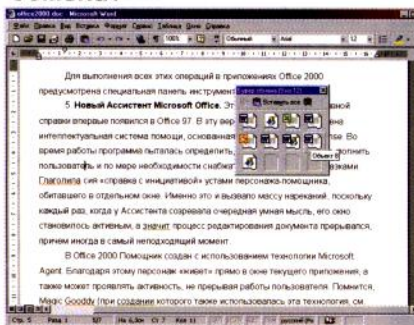
3. «Прозрачное» выделение фрагмента таблицы. В предыдущих версиях Excel (как и в других приложениях MS Office) выделенная область закрашивалась черным, а цвета шрифтов и прочих объектов инвертировались, что серьезно искажало вид документа. В Excel 2000 выделенный фрагмент тонируется неярким цветом, что позволяет оставить его оригинальное оформление и в итоге улучшает восприятие.

Office 2000 в последнее время. Данное нововведение нельзя не оценить по достоинству – хотя большинство приложений Windows и хранят в меню *Файл* ссылки на несколько последних обработанных документов, очень часто возникает необходимость вернуться к файлу, отредактированному сравнительно недавно, но уже успевшему исчезнуть из этого списка. Появились в окне файловых операций и другие новшества – кнопка *Назад* (знакомая пользователям броузеров), дополнительные команды для настройки вида пиктограмм в окне и параметров открытия/сохранения документов.

Окно файловых операций – чем не броузер?

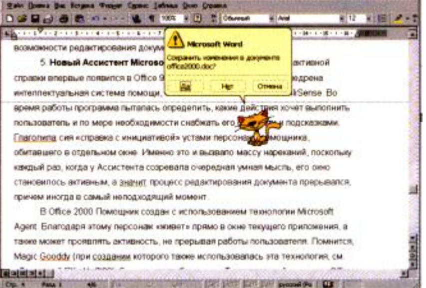
4. Буфер обмена Office. Поработав немного с приложениями Office 2000, вы с удивлением обнаружите, что пакет обзавелся собственным... буфером обмена. Причем буфер этот по своим возможностям существенно превосходит тот, с которым мы привыкли работать в Windows. Действительно, если системный Clipboard позволяет хранить только один объект, то в «кармашек» Office их помещается до 12. Впоследствии можно выбирать, какой из этих объектов вставлять в документ. Более того, фрагменты, находящиеся в буфере, при необходимости очень легко комбинировать произвольным образом и помещать в документ целую группу объектов (и даже все сразу, если будет на то ваша воля).

Для выполнения подобных операций в приложениях Office 2000 предусмотрена специальная панель инструментов. На ней в виде кнопок отображаются все объекты, хранящиеся в данный момент в буфере. При этом тип фрагмента и его происхождение вы можете узнать из пиктограммы, а содержание – из всплывающей подсказки, которая появляется, если навести курсор на кнопку. В работе новый буфер оказался очень удобным. Что ж, если в недалеком будущем на смену обычному «карману» Windows придет такой «патронташ» (чего вполне можно ожидать, поскольку интеграция Windows и Office становится все более тесной), то система только выиграет.



А что у нас в буфере обмена?

5. Новый Ассистент Microsoft Office. Этот компонент интерактивной справки, основанный на технологии IntelliSense, впервые появился в Office 97. Во время работы программа пыталась определить, какие действия хочет выполнить пользователь, и по мере необходимости снабжала его советами и подсказками. «Говорила» сия «справка с инициативой» устами персонажа-помощника, обитавшего в отдельном окне. Именно это и вызвало массу нареканий, поскольку каждый раз, когда у Ассистента «созревала» очередная умная мысль, его окно становилось активным, а значит, процесс редактирования документа прерывался, причем иногда в самый неподходящий момент.



Ассистент, который живет сам по себе

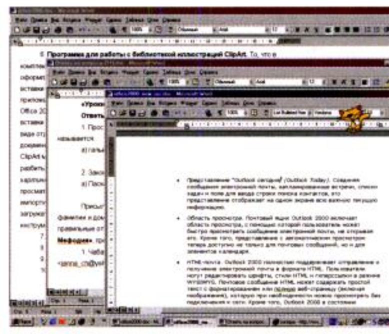
В Office 2000 Помощник создан с использованием технологии Microsoft Agent. Благодаря этому персонаж «живет» прямо в окне текущего приложения и может проявлять активность, не прерывая работы пользователя. Помнится, Magic Gooddy (при разработке которого также применялась эта технология, см. «Домашний ПК», № 2, 1999), был очень удобен и мил. Теперь и об Ассистенте Office 2000 можно сказать то же.

6. Программа для работы с библиотекой иллюстраций ClipArt. То, что в комплекте Microsoft Office поставляется достаточно большой набор картинок для оформления разнообразных документов, – далеко не новость. Но вот раньше с целью их просмотра и вставки использовались только специальные команды в каждом из приложений. Теперь для выполнения множества операций с ними в составе Office 2000 предусмотрена отдельная программа. Она вызывается командой вставки объекта ClipArt из любого приложения, но после запуска отображается в виде значка на *Панели задач*, так что для продолжения работы над документом нет необходимости закрывать это окно. Кстати, в качестве объектов ClipArt могут выступать не только рисунки, но также звуки и видеоролики. Все они разбиты на категории в соответствии с их содержанием. Программа *Вставка картинки* (именно так она и называется) позволяет искать подходящие клипы, просматривать/прослушивать их, помещать в документы Office, импортировать новые объекты из файлов самых разнообразных типов и загружать их из Internet. Для удобства путешествий по дереву категорий на панели инструментов программы предусмотрены кнопки *Назад* и *Вперед*.



ClipArt – все под рукой, и ничто ничему не мешает

7. Новый режим отображения окон документов. Все основные приложения Microsoft Office 2000 – многооконные, т. е. обеспечивают одновременное ре-



Каждому документу – собственное окно

дактирование нескольких документов. Раньше полный список файлов, открытых в программе, был запрятан в пункте главного меню *Окно*. Теперь же каждый текст, таблица или публикация представлена в виде отдельной кнопки на *Панели задач*. Это несколько упрощает и ускоряет поиск нужного файла, да и для перебора окон документов можно использовать обычную комбинацию клавиш <*Alt+Tab*>, а не «разучивать» еще одну. Кстати, команда расположения окон мозаикой сохранилась и прекрасно работает, а вот разместить их каскадом, к сожалению, нельзя.

С этой новой возможностью связаны и два неудобства. Во-первых, в каждом из окон, размещенных мозаикой, имеются своя строка меню и панель инструментов, что сводит на нет экономию места на экране, достигнутую за счет интеллектуальных панелей. Во-вторых, если у вас на *Панели задач* уже обитает пяток-другой приложений, то при открытии еще парочки документов Office 2000 надписи на кнопках прочитать уже нельзя.

8. Мощные функции коллективной работы над документами. Конечно же, средства коллективной работы для домашних пользователей на первый взгляд кажутся совершенно ненужными. Но не стоит забывать, что концепция домашнего офиса рассчитана не столько на частных предпринимателей, сколько на сотрудников крупных фирм, предпочитающих работать на дому. Для них критически важно поддерживать тесные связи с сослуживцами, участвовать в обсуждениях и оперативно корректировать свои планы. Именно в таком случае нововведения в Office 2000 необычайно полезны.

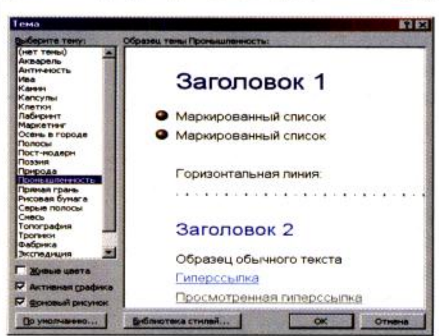


NetMeeting запущен – как насчет поработать вместе?

Наибольший интерес в этом отношении вызывают возможность Web-обсуждения документа (комментарии и даже целые их последовательности – дискуссии – присоединяются к соответствующему файлу), организация подписки на Web-страницы, а также уведомления о каждом изменении на них. Кроме того, программа для общения и коллективной работы Microsoft NetMeeting, позволяющая нескольким пользователям одновременно редактировать один документ, которая раньше опционально устанавливалась в Windows 98, теперь стала составной частью MS Office 2000. Еще одна новая функция – работа с Web-папками – дает возможность хранить файлы на Web-сервере компании (правда, лишь с разрешения и при содействии системного администратора).

Пользуясь этими средствами, сотрудники, работающие на дому, могут полноценно участвовать в жизни фирмы, как будто бы они находятся в офисе своей компании.

9. Темы оформления документов. Концепция стиля как набора параметров форматирования, позволявшего быстро выполнять операции по оформлению документов, оказалась очень удачной и намного облегчила жизнь пользователям. В Office 2000 нам предлагают еще более мощный инструмент этого рода – темы оформления документов. Помните Microsoft Plus!, где можно было быстро менять целый комплекс свойств интерфейса Windows? Темы Office «устроены» примерно так же. Они позволяют легко и просто изменить сразу несколько параметров оформления документа – цвет фона, вид маркеров для списков, набор стилей заголовков и абзацев основного текста, способ выделения гиперссылок. Если вы хотите придать единый стиль всем своим документам, то можете убедиться, что темы очень хорошо подходят для этой цели.



Какую тему оформления документа выбрать на сегодня?

Тематическое оформление документов доступно в Word 2000 и Access 2000. Однако редактировать свойства самих тем в данных приложениях нельзя – это возможно только в FrontPage 2000, который имеется не во всех комплектах поставки Office 2000, да и реально нужен далеко не каждому. Жаль также, что темы нельзя применять в Excel 2000. Но мы надеемся, что в ближайшее время такое положение дел будет исправлено.

МЫСЛИ ВСЛУХ

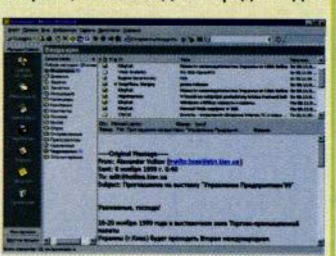
Итак, Office 2000... Устанавливая его на свой компьютер, я был настроен несколько скептически, ожидая, что нововведения в нем будут в основном косметическими, а количество новых рабочих инструментов – весьма скромным. Ожидал я и большого количества ошибок, которые приводили бы к сбоям в работе. Ожидал замедления загрузки приложений, роста размера файлов... И обманулся.

Субъективное впечатление о работе Office 2000 на моем компьютере (Celeron 333, 64 MB памяти) вполне положительное. Он «бегает», может, и не быстрее, чем Office 97, но уж точно не медленнее. Поговаривают, что при большем объеме ОЗУ и под управлением Windows 2000 (с которой его «роднят» многие новые технологии) эта версия производительней предыдущей. Правда, занял Office 2000 несколько больше места, чем его предшественник. Но разумным выбором инсталлируемых компонентов можно свести разницу к минимуму, а благодаря функции интеллектуальной установки – еще и сэкономить.

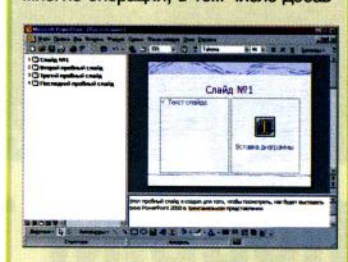
Так стоит ли переходить на новую версию Office домашним пользователям? Учитывая, что офисные программы Microsoft – это уже стандарт, все мы там когда-то будем. Сейчас же можно настоятельно порекомендовать MS Office 2000 Small Business Edition сотрудникам компаний, работающим в режиме «удаленного офиса». Что же касается всех остальных, то им стоит еще раз обратить внимание на усовершенствование в тех программах, которые они чаще всего используют, и уже исходя из этого принять решение о модернизации. ■

ТРИ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В ДРУГИХ ПРОГРАММАХ OFFICE 2000

1. Outlook 2000: способ представления информации *Outlook сегодня*. В этом режиме отображения данных вы видите в окне Outlook 2000 всю информацию, важную для ежедневной работы, – сообщения электронной почты, запланированные встречи, списки задач и средства для поиска контактов. В итоге получается своеобразный электронный «ежедневник», успешно выполняющий функции персонального секретаря.



2. PowerPoint 2000: трехпанельное представление презентации. В окне PowerPoint 2000 можно расположить сразу три панели – *Слайды*, *Структура* и *Примечания*. Это позволяет проще и быстрее выполнять многие операции, в том числе добавление слайдов, редактирование текста и ввод примечаний при создании презентации, а также облегчает перемещение по документу при его редактировании.



3. Publisher 2000: профессиональные функции верстки. В новой версии этой замечательной программы появилось много возможностей, которыми раньше обладали только профессиональные издательские пакеты. В их числе – работа с плашечными цветами, верстка изображений с обтравленным контуром, плавающая панель с размерами и координатами текущего объекта и т. д.



Научите мышку новым трюкам

Олег Данилов,
Сергей Светличный

Как и было обещано ранее, мы возвращаемся к теме «мышиного» программного обеспечения, которое позволит вам гораздо продуктивнее использовать обычную компьютерную мышь и сделает вашу работу в приложениях Windows более комфортной и простой.

SENSIVA
Sensiva v.1.07

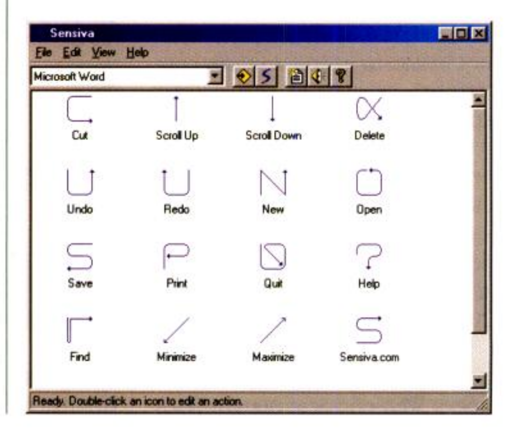
www.sensiva.com
Freeware
«ДПК»-рейтинг 

В прошлом номере «Домашнего ПК» мы знакомили вас с программой 10-30am Click Free System, позволяющей выполнять некоторые действия, рисуя мышкой на экране монитора различные знаки. «Продолжаем разговор», как сказал бы Карлсон.

Sensiva очень похожа на Click Free System, однако обладает, на наш взгляд, рядом весьма существенных преимуществ. Во-первых, она является совершенно бесплатной, более того, среди пользователей, загрузивших эту программу с официального Web-сайта, разыгрывается популярный MP3-плейер Diamond RIO PMP300.

Во-вторых, управлять ее работой гораздо проще. Так, все символы сгруппированы по отдельным приложениям и выполнены в виде подключаемых к программе модулей (plug-ins). Около полусотни таких групп поставляются вместе с самой Sensiva, кроме того, есть возможность загрузки дополнительных plug-ins с официального сайта или же создания своих собственных. Однако в этом, скорее всего, особой потребности не возникнет, поскольку все основные программы, с которыми приходится работать среднестатистическому пользователю, оказываются «охваченными» предустановленными модулями.

Что же может Sensiva? Очень многое, если не сказать – все. Открывать и закрывать различные приложения (начертив W, запускаешь Word, E – Excel, Q – закрытие активного окна и т. д.), сохранять и печатать документы, искать файлы, менять размеры окон, обращаться к сайтам (Y – Yahoo!, S – официальный сайт Sensiva), вызывать справку, отменять действия, работать с буфером обмена... Достаточно? Если все еще нет, то вот вам напоследок: Sensiva позволяет создавать свои



собственные символы и назначать им самые разные действия, от эмуляции нажатия клавиш на клавиатуре и до запуска различных программ. Причем к «почерку» пользователя программа относится более лояльно, чем Click Free System, «понимая», видимо, что не все мы учились на каллиграфа.

TOGGLE SOFTWARE
ToggleMouse 4.5

www.toggle.com
Shareware (30 дней бесплатно, регистрация $19,95)
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

ToggleMouse – это программа-универсал среди утилит, предназначенных для повышения производительности работы с мышью. Она содержит в себе многие функции, присущие фирменному мышиному софту от таких грандов, как Logitech и Microsoft, и к тому же имеет свои собственные достоинства.

По сути, программа включает 16 функциональных блоков, объединенных общим интерфейсом, который позволяет управлять параме-



трами вашего манипулятора, причем некоторые «составные части» ToggleMouse продаются по отдельности. Рассмотрим их в порядке расположения.

Первой по счету идет утилита управления курсорами – *Cursors*. Здесь вы можете по аналогии со стандартным средством настройки внешнего вида курсоров в Windows 95/98 выбрать полюбившуюся вам схему из большого количества заготовок. Крупные курсоры, растительные и спортивные темы, мыши и т. д. – общее количество вариантов достигает пяти десятков.

Следующий раздел «Видимость» (*Visibility*) предназначен для решения весьма серьезной проблемы (особенно для неподготовленного пользователя), поиска «потерявшегося» среди текста или элементов интерфейса курсора. Согласитесь, если огромная, увеличенная в двадцать раз стрелка укажет ваше «текущее местоположение», заблудиться будет сложно. Этим же целям служат и всевозможные всплывающие подсказки при клике кнопок, мигания курсора, следы и т. д.

Раздел «Продуктивность» (*Productivity*) поможет вам ускорить некоторые операции в Windows. Сюда входят функции активации окон при перемещении на них курсора, «сокрытие» курсора при наборе текста, быстрой активации screensaver и т. д. Похожая задача – повышение производительности – и у утилиты *EconoClick*, которая позволяет открывать списки и древовидные структуры одним щелчком, а также активировать объекты *Рабочего стола*.

Настройки *Wheel* и *Scroll*, как понятно из названия, управляют параметрами скроллинга с помощью колеса прокрутки и так называемого быстрого скроллинга, включаемого заданной комбинацией клавиш. Функции *QuickPoint* облегчают поиск кнопок в диалоговых окнах, перемещая курсор на их активные элементы. Более того, программа «помнит», какой вариант действий вы выбрали в предыдущий раз, и предложит именно его.

Раздел *Tools* содержит некоторые дополнения, делающие работу с ToggleMouse еще приятней. Это так называемый PopDesk – утилита, выводящая ярлыки рабочего стола в меню, схожее с меню *Старт* и располагающееся в правом верхнем углу экрана. Часы, появляющиеся по щелчку кнопки, одометр (измеритель «пробега» мыши) и др. Функции измерения выполняет и *Stats*, которая подсчитает количество нажатий кнопок мыши (отдельно double click и right click) и клавиш клавиатуры, «сохраненных» экономичными утилитами ToggleMouse кликов и т. д.

Разделы *Joystick* и *Keyboard* предназначены для пользователей, у которых нет мыши. Они позволяют настроить параметры управления курсором с помощью стандартного джойстика или клавиатуры (как нам не хватало последней функции лет десять назад).

Еще один интересный раздел просто необходим, если за вашим компьютером работают дети. Благодаря утилите *For Kids* вы можете превратить стандартный манипулятор в однокнопочный (*UniButtons*), а также утихомирить запаниковавшего ребенка (PanicStopper). При активации последней опции отслеживаются «панические» хаотичные перемещения курсора, и мышь на время отключается. Еще одна программа этого пакета предназначена для серьезных пользователей. AutoMouse позволяет записывать последовательность действий мышью в своеобразные макросы, в дальнейшем выполняющиеся одним щелчком.

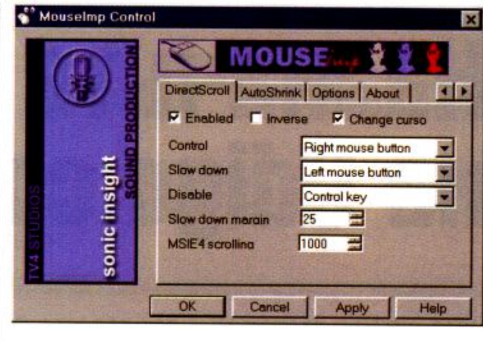
Что ж, ToggleMouse действительно необычная, всеобъемлющая и интересная утилита, которая может пригодиться многим пользователям Windows.

TV4 STUDIO
MouseImp 1.0.2.13

www.tv4studios.com
Freeware
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Эта маленькая программа на самом деле напоминает импа, этакое волшебное существо, как его изображают, например, в стратегии Dungeon Keeper 1/2. Крохотного, неприметного и незаменимого.

Что же может наш маленький имп? Во-первых, в этой программе реализована замечательная функция DirectScroll. От своих аналогов в других утилитах она отличается простой регулировкой скорости скроллинга и возможностью инвертировать мышь при прокрутке. Вто-

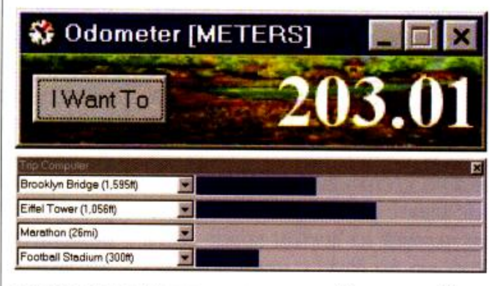


рая интересная функция – AutoShrink, позволяющая высвободить место на Рабочем столе за счет сжатия неактивных окон до размера одного заголовка. Причем при наведении мыши на подобное окно оно раскрывается во весь размер, что весьма удобно. К тому же вы можете задать список тех окон, которые будут подвергаться сжатию. И хотя MouseImp оперирует уж очень зубодробительными названиями классов и внутренними именами окон, скрытыми от пользователя, с помощью автоматического «Искателя» заполнить поля формы довольно просто.

INTROSPECT SOFTWARE
Mouse Odometer 2.0

www.introspectsoftware.com
Shareware (5 миль бесплатно, регистрация $9,95)
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Одно время было модно иллюстрировать чудеса природы или научно-технические достижения всевозможными цветастыми сравнениями. Например, кровеносная система человека имеет длину сколько-то там сотен километров, или если бы атом был размером с футбольный мяч, то молекула какого-нибудь



полимера с трудом умещалась бы между Землей и Луной. И т. д. Mouse Odometer предлагает вам оценить путь, пробегаемый курсором вашей мыши по экрану монитора, сравнив его, например, с высотой Эйфелевой башни или со знаменитым Гранд Каньоном. Конечно же, подобные утилиты есть во многие мышиных приложениях, рассмотренных в этом и предыдущем номерах, но нам кажется, что именно Mouse Odometer выполнена наиболее интересно и наглядно.

В завершение хочется отметить, что и перечисленными программами не ограничивается число утилит, призванных повысить производительность обычной компьютерной мыши. Мы еще вернемся к этой теме... как-нибудь в другой раз. ■

Сергей Митилино

Назначьте встречу на Odigo.com

You are not alone.
M. Jackson



Сеть сетей, Internet, Глобальная паутина, Всемирная Сеть, Вселенская барахолка, Сеть-сваха и Сеть-разлучница, World Wide Web, Повсеместно протянутая паутина, Глобальная деревня. Она многолика и разнообразна, непредсказуема и свободна, открыта и демократична. Считается, что с помощью Internet легко заводить знакомства и находить новых друзей. Но скажите, не было ли у вас во время броузинга по далеким заморским Web-сайтам ощущения некоторого дискомфорта и одиночества. Хотя в сети одновременно находятся десятки миллионов пользователей, считается, что «встретиться» с ними на перекрестках Виртуального города нельзя... Почему же, теперь уже можно.

Вы помните?.. Нет, вы, конечно, не можете помнить, как в начале века люди собирались группами возле наклеенных на столбы газет и объявлений (позднее – радиорепродукторов), чтобы почитать последние новости и тут же обсудить их. И сейчас можно наблюдать подобные сценки в барах, пабах, около уличных экранов, но все больше в развитых странах. А почему бы посетителям новостного Web-сайта не поговорить о последних событиях, разворачивающихся на Тайване или Филиппинах? Желающие высказать свое мнение могут прибегнуть к услугам чатов (пытаясь отыскать интересующихся собеседников) или досок объявлений (возможно, часами ожидая реакции). А как насчет других посетителей данного узла, может, они тоже не прочь поговорить? Ведь, возможно, ту страницу, которую вы сейчас видите, рассматривают несколько человек на другом конце света. Хорошо бы было с ними познакомиться... Однако они так далеки.... Но что это? Вы слышите голоса? Это они – ваши будущие друзья, они вокруг вас, они всюду. Нет? Тогда следуйте по адресу *www.odigo.com* – вы их услышите и сможете поговорить.

ПРОГУЛКИ ПО INTERNET В КОМПАНИИ ДРУЗЕЙ

Odigo 0.98hp
NovaWiz
www.odigo.com
«ДПК»-рейтинг ●●●●●

Стандартная версия Odigo – программы, позволяющей общаться посетителям одного и того же Web-узла, – работает в среде Win 95/98/NT и требует как минимум наличия Internet Explorer E 3.0 или Netscape Navigator 3.0. Поклонникам броузеров Opera и NeoPlanet адресовано специальное дополнение NeoPlanet&Opera extensions.

Загрузив файл размером около 5 MB, проинсталлировав утилиту и запустив ее, начинающий пользователь должен заполнить регистрационную форму. Необходимо предоставить некоторые сведения о себе, выбрать кличку и «маску», которая будет соответствовать вашему «я». Кстати, набор «масок» весьма велик, и к тому же периодически появляются новые галереи. Предлагается также указать язык, на котором вы хотите общаться (русского и украинского пока нет), интересы, знак зодиака, социальный статус и пр. Все эти данные попадают в своеобразную «визитную» карточку, расположенную на сервере компании NovaWiz. Кое-что можно скрыть или вообще ничего не сообщать службе, ведь никто не требует от вас искренности. Однако чем более подробной и правдивой будет ваша «визитка», тем проще искать собеседников в Сети. По завершении процедуры регистрации появляется основное окно программы.

Принцип ее действия прост. Odigo отслеживает ваш броузер и одновременно обменивается информацией с сервером компании, который позволяет ей определять местоположение других пользователей коммуникатора (обещается полная конфиденциальность). На основе их коллективных предпочтений строится диаграмма популярности Web-узлов, которая размещена в специальном окошке. Используя выборку по стране, интересам, возрасту и другим параметрам, вы можете определить наиболее интересные ресурсы для отдельных категорий Web-серферов. Существует два типа запросов: реального времени (What's Hot Now) – результатом будут динамически изменяющиеся (вместе с перемещениями клиентов службы с узла на узел) гистограммы; и статистический (Top Ranking Pages), отображающий среднюю посещаемость сай-



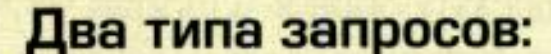
Кое-кто предпочитает общаться только с неженатыми Львами, так что заполняйте анкету внимательно



Графический режим можно считать своеобразным мини-броузером, позволяющим выяснить предпочтения различных групп пользователей Odigo



Режим радара больше подходит для общения с конкретными пользователями посещаемого вами Web-узла



Два типа запросов:
статистический реального времени



Web-узел CNN.com пользуется популярностью. Крестики на радаре – это ваши будущие собеседники

тов за определенный промежуток времени (три дня, неделю, месяц). Например, выбрав профиль, аналогичный своему, вы получите перечень Web-узлов, которые, скорее всего, заинтересуют и вас. Запрос можно добавить в список Favorite для дальнейшего использования. Такой способ работы с коммуникатором называется режимом графиков (graph mode).

Гораздо более интересен другой вариант под названием «Режим радара» (Radar mode). Теперь вместо столбиков диаграммы в нижней части окна появляется поле, символизирующее пространство текущего Web-узла (т. е. того узла, страницу которого загружает или уже загрузил ваш броузер). На этом поле размещаются значки, представляющие других пользователей Odigo, которые просматривают сейчас этот же сайт. Форма и цвет значка зависят от того, находится ли данный человек на одном узле или на одной странице с вами, мужской или женский пол был назван им при регистрации и активен ли он в данный момент (отошел от ПК, выставил опцию «невидимка»). Просматривая «визитки» «соседей», легко найти подходящего собеседника.

Выбрав индивидуума, его можно побеспокоить с помощью чата, просто послать единичное сообщение или воспользоваться e-mail (если был указан адрес). Также несложно организовать обмен файлами и Web-ссылками. Кроме этого, есть механизм записок: на любом посещенном вами узле можно оставить сообщение, которое будет отображаться в виде листика бумаги на «радарах» Web-серферов. Записка видна все время вашего пребывания в on-line, но как только связь будет прервана – «листок» безвозвратно исчезнет. Приятных собеседников стоит занести в список друзей (friends list), но на это обязательно потребуется разрешение с их стороны. Теперь не нужно разыскивать товарища среди тысяч (а в будущем миллионов) других пользователей, слепо блуждая от сервера к серверу. Одно нажатие кнопки *Friends* – и, взглянув на статус, начинайте разговор. Однако помимо «характеристик-констант», как-то интересы или пол, существуют и более «кратковременные» параметры – настроение, текущие намерения. Чувства тоже можно выразить посредством Odigo: настроение выбирается с помощью кнопки *Mood*, а намерения – кнопки *Chat intentions*. Если же нет желания ни с кем общаться, а хочется только понаблюдать за течением жизни со стороны (или просто ограничить круг общения), то к услугам затворника опция *Visibility*.

В режиме радара доступна еще одна интересная функция – поиск людей. В качестве параметров такого запроса используются любые характеристики, которые занесены на «визитную карточку» пользователя службы. Результатом будет «социальный срез» виртуального населения, обновляемый автоматически. Ареал поиска регулируется опциями *Find People in Web Site* – на текущем сайте или *Find People by Interests* – среди всех клиентов Odigo.

А совсем недавно появилась дополнительная услуга – Odigo Homepager. Помните, в начальном диалоге вам предлагали указать адрес домашней Web-страницы (кстати, информацию о себе можно изменить в любой момент). Так вот, теперь, с Homepager, вы всегда будете незримо присутствовать на ней, отслеживая «гостей» и появляющиеся записки вне зависимости от того, на каком узле находитесь в данный момент.

Возможно, внушительный набор параметров и индикаторов заставит содрогнуться кого-то из начинающих серферов. Чтобы развеять страх новичков, программисты NovaWiz приготовили для них упрощенную версию утилиты – Mini Odigo. Она поставляется в составе стандартного комплекта. С ее помощью нельзя формировать сложные запросы для сортировки популярных узлов, искать людей, соответственно нет и меню *Favorites*.

Если окинуть взглядом весь набор возможностей, предоставляемых этой замечательной программой, то возникает образ коммуникационного средства будущего, на голову опережающего ICQ, MSN Messenger и им подобные программы, о которых мы писали в «Домашнем ПК», № 10. Приятный, аккуратный дизайн утилиты, понятное и четкое управление оставляют самое хорошее впечатление о продукте.

Хватит ныть о скуке и одиночестве, пора на прогулку в Internet. ■

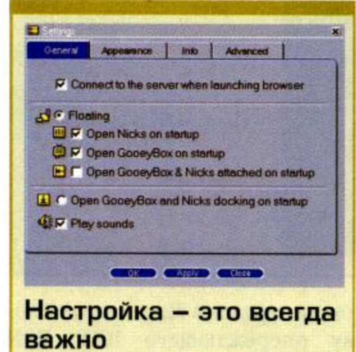


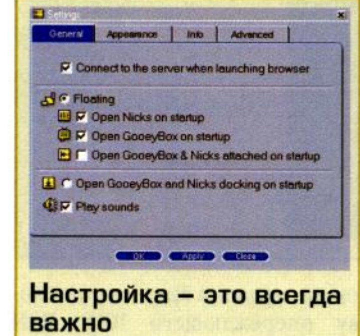


НИЧЕГО ЛИЧНОГО

Gooey 2.0
Hypernix
www.getgooey.com
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

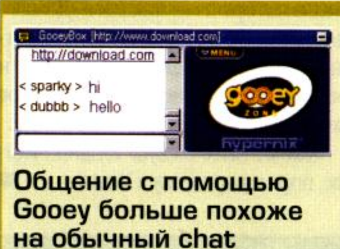
История создания этой программы такова. Однажды кинематографист Ron Guetta и его приятель Yoav Ruda забрели на один японский Web-сайт, который предоставлял





Настройка – это всегда важно

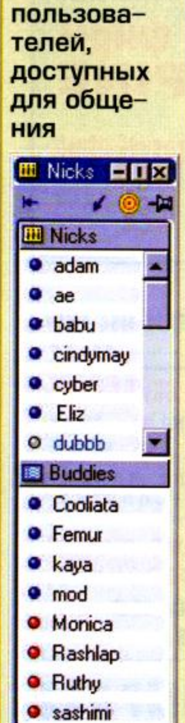




Общение с помощью Gooey больше похоже на обычный chat

посетителям возможность изменять элементы цветных изображений. Они увидели удивительную картину: люди пытались взаимодействовать между собой, меняя окраску виртуальных скульптур. С тех пор друзей стала преследовать идея средства, которое позволило бы развеять грусть одинокого путешествия в мире безмолвных сайтов.

Список пользователей, доступных для общения



В январе этого года они образовали компанию Hypernix и приступили к реализации своей мечты. Итогом стало создание утилиты, по своим функциям весьма схожей с продуктом Odigo. С ее помощью вы можете отслеживать перемещения других пользователей по Web-страницам, собирать список друзей, беседовать с ними в чате, обмениваться файлами, просматривать рейтинги наиболее популярных Web-узлов. Единственное, чего нет у Gooey, так это способа дать понять собеседникам о том, что вы интересуетесь автогонками, а не теннисом. «Ничего личного» – подходящий девиз для этой утилиты. Если вы считаете такое решение достоинством, то стоит попробовать им воспользоваться. Недостаток функциональности в данном случае с лихвой восполняется простотой.

СОВРЕМЕННЫЕ ГРАФФИТИ

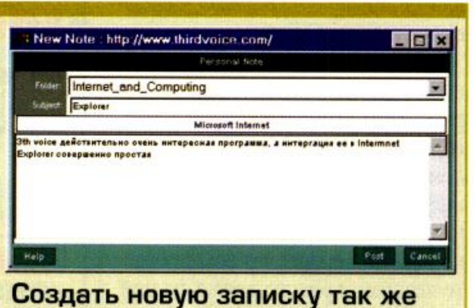
ThirdVoice 1.0
Third Voice
www.thirdvoice.com
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Web-сайт 3th Voice буквально обклеен всевозможными записками

ThirdVoice была одним из первых средств коммуникации подобного рода, и поэтому программа предлагает крайне скромный набор возможностей. Пользователи службы могут размещать на любых Web-страницах тайные заметки, видимые только серферам, ее использующим.

Как только ваш броузер встречает подобное сообщение, инструментальная панель программы окрашивается в красный цвет и начинает мигать. Заметки обычно присоединяются автором к какому-либо конкретному элементу страницы, поэтому после щелчка мышью по инструментальной панели они отображаются на соответствующих местах прямо в окне броузера. Существует три типа сообщений: публичные (public notes) – их могут читать все, групповые (group notes) – доступны только членам определенных групп по интересам, личные (private notes) – видимы только для автора. Обнаружив и прочитав заметку, вы можете выразить свое отношение к ней (*Great Note/Spam or Junk Note*) или составить ответ автору и поместить его на странице. Кроме того, программа-клиент ThirdVoice предлагает средства выборки сообщений, информационные каналы What's Hot – популярные среди пользователей службы сайты – и Did you know... – новые интересные комментарии штатных (или свободных) обозревателей.

Расширенный вариант 3th Voice напоминает обычный почтовый клиент



Создать новую записку так же просто, как отправить почтовое сообщение

От пользователя службы ThirdVoice требуется минимальное количество персональной информации – логин и e-mail. Следовательно, и уровень соответствия личным интересам весьма низок. К сожалению, заметки, появляющиеся в последнее время, все чаще относятся к категории «спама» и «флейма», т. е. никому не нужного мусора. По мнению зарубежных обозревателей, ThirdVoice превращается в средство выражения недовольства, враждебности и антипатии к чему-либо. Отсутствие модератора и безличностная форма общения непреодолимо манят всевозможных сетевых «хулиганов» – написать что-либо нецензурное прямо на заглавной странице сайта ненавистной компании.

СЕРФЕРЫ ВСЕХ СТРАН – ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!

Ну что ж, мы рассказали вам о новых средствах общения в Internet, но мы не сможем избавить вас от скованности, некоммуникабельности и застенчивости. Попробуйте использовать в борьбе с этими пороками любую из трех описанных программ. Нам кажется, подобный «метод» знакомств и поиска друзей более перспективен, чем чтение небезызвестной книги Дейла Карнеги. Ведь Internet – это в первую очередь универсальное средство коммуникации, исправно доставляющее ваши послания в любые уголки мира. Так что общайтесь на здоровье!

Какие средства сетевого общения появятся в будущем? Виртуальные города типа знаменитого Диптауна Сергея Лукьяненко? Киберпространство, подобное показанному в «Матрице»? Кто знает? Поживем – увидим, ведь первые шаги в этом направлении уже сделаны. ■

Сергей Митилино

Словарь на все случаи жизни



Название компании «Информатик» может показаться большинству из нас малознакомым, хотя многие сталкиваются с одной из ее разработок почти каждый день. Система проверки орфографии русского языка «Орфо» незримо присутствует в последних версиях локализованного текстового редактора Microsoft Word. Кроме того, те, кто часто работает с документами на иностранном языке, наверняка знают еще об одном продукте этой московской фирмы – электронном словаре «Контекст». Сегодня мы расскажем о его новой версии – 3.51.

Первое, на что невольно обращает внимание тот, кто начинает работать с «Контекстом», – это обширность словарной базы и серьезность, можно даже сказать академичность, подхода авторов к процессу перевода. В отличие от общеизвестной серии Lingvo, создатели которой в первую очередь заботились об удобстве использования и простоте интерфейса, разработчики «Контекста», в основном, старались создать фундаментальный и универсальный словарь. Забегая вперед, заметим, что им это удалось в полной мере.

Англо-русско-английская коллекция «Контекста» насчитывает 30 словарей. Среди их тем находятся даже такие специфические, как прикладная геофизика и международное рыболовство. Общее количество лексических единиц для этой языковой пары – более полутора миллионов. Авторы проекта выпустили также русско-немецко-русские справочники по медицине и экономике, а кроме них, еще и ряд одноязычных русских словарей: толковый, фразеологический, словарь синонимов и иностранных слов.

Однако не во всякий комплект поставки «Контекста» входят все вышеперечисленные словари. На самом деле «Информатик» предлагает два набора: базовый и профессиональный. В первом случае вы получите 6 словарей (общеразговорный, компьютерный, коммерческий, медицинский, юридический и словарь трудностей английского языка) и оболочку, функционирующую в среде Windows. Базовая версия поставляется на CD и расширяется путем приобретения одного или нескольких дисков из серии «Библиотека Контекста». Профессиональный вариант упаковывается в коробку, в которую, помимо компакт-диска, вкладываются полное печатное руководство и регистрационная карточка. Программная оболочка в этом случае может работать под управлением Windows 95/98, MS-DOS, Windows CE и MacOS. Обладатель профессиональной версии получает в свое распоряжение дополнительные функции: составление морфологического словаря и специальный режим просмотра, облегчающий копирование фрагментов перевода.



Толчком к выпуску новой версии «Контекста» явилась недавно созданная система морфологического анализа для англо-русской языковой пары. Возможность разбора морфологии существенно облегчает работу пользователя, поскольку обычно требуется перевод слов из текста, где они встречаются в самых различных формах. Наиболее яркий пример для русского языка – падежи, для английского – множественное число, форма с окончанием *-ing* или неправильные глаголы. Ранее во всех этих случаях зачастую требовалось ручное редактирование словоформы. Еще в новой версии допускается подключение Нового Большого Англо-Русского Словаря под редакцией Апресяна.

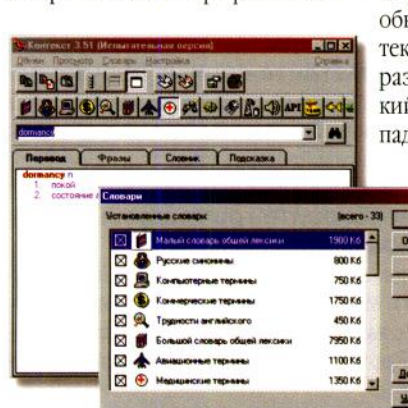
Дизайн интерфейса «Контекста» сразу настраивает на серьезный лад и приглашает к работе, не терпящей спешки и пренебрежительного отношения. После запуска на экране появляется окно с двумя панелями инструментов. Здесь можно найти все основные команды, а также пиктограммы установленных словарей. Нажав кнопку, обозначающую тот или иной специализированный словарь, вы заставите «Контекст» искать переводы только в нем и нигде более. Кроме того, перетаскивая эти кнопки, можно изменить порядок просмотра словарей при сквозном поиске, не погружаясь в дебри диалогов настройки.

Разработчики предусмотрели три схемы поиска перевода: только в первом словаре, до первой «удачи» и во всех словарях. В первом случае, ограничиваясь одним словарем, вы получите выигрыш во времени. Во втором – добьетесь некоего компромисса между скоростью и качеством перевода. Последняя схема позволит собрать наиболее полную информацию о введенном ключевом слове.

Однако рано или поздно вы непременно начнете составлять свой собственный пользовательский словарь, который «Контекст» позволяет свободно редактировать. При желании его можно пополнить, импортировав файлы из предыдущих версий пакета или даже текстовые документы, составленные по определенным правилам.

«Контекст» может подключаться к текстовым редакторам Microsoft Word версий от 6.0 до 97. При этом в меню Сервис появляется соответствующий пункт, а на панели инструментов – пиктограмма с изображением попугая (эмблема пакета). Работая в тандеме с Word, программа проявляет еще одну свою положительную особенность – умение интерпретировать контекст (вот где кроются корни названия пакета). Эта весьма полезная функция, упрощающая перевод устойчивых словосочетаний, в которых слова порой приобретают самые неожиданные значения. Что касается пользователей альтернативных текстовых процессоров или заядлых Web-серферов, не владеющих английским, то им стоит внимательно изучить настройки «Контекста», регулирующие его взаимодействие с системным буфером обмена и связями с другими приложениями. Разработчики предусмотрели тесную интеграцию пакета не только с программами Microsoft, но и с популярнейшей системой машинного перевода Stylus фирмы «ПРОМТ».

«Гибкий» и «мощный» – два слова, полностью характеризующие новый лингвистический продукт от компании «Информатик». Он пригоден для профессионального использования, быстр и удобен, а его обширная коллекция словарей не имеет себе равных. ■



Сергей Галушка

Генеральная уборка жесткого диска



Недавно мне позвонил друг – врач по диплому, «новый русский» по профессии и артист по призванию – и сообщил, что у него на домашнем компьютере, который он, воспользовавшись моим же советом, купил всего лишь три месяца назад (!), «закончилось свободное место», а ему срочно нужно инсталлировать новую игру для любимого чада. И если я тут же не помогу в решении этого вопроса, «то перевернется Земля, наступит конец света, и мы окажемся навек врагами». «Удали игры, установленные ранее», – сходу порекомендовал я. «Уже «замочил», все равно не помогает!» – «Не может быть!» – удивлялся я и, зажав между ухом и плечом трубку радиотелефона, стал в спешке надевать туфли, дабы предотвратить «вселенские катаклизмы», благо живет он в соседнем подъезде.

Придя к другу, я обнаружил, что все ярлыки игр, которые присутствовали в его компьютере на Рабочем столе, были «аккуратно сложены» в Корзину. «Подобным образом приложения не удаляются!» – рассмеялся я. «Меня так учили делать со всеми ненужными файлами», – обиделся друг, по-детски насупившись. «Удаляя ярлык, – стал пояснять я, – мы вовсе не уничтожаем связанный с ним файл, а тем более целое приложение, состоящее из множества файлов!». И мне пришлось провести лекцию о том, что, каким образом и когда следует удалять. Вот, кстати, из нее некоторые тезисы.

РАЗУМНАЯ ДЕИНСТАЛЛЯЦИЯ

Сегодня благодаря Internet можно «пробовать на вкус» множество различных приложений. Вышел релиз новой игры, появилась beta-версия любимой программы – тут же хочется оценить их возможности, достоинства и недостатки, чтобы, в конце концов, вынести им справедливый приговор – казнить или помиловать. В результате, какими бы ни были ваши требования к объему жесткого диска, проблема свободного места рано или поздно заставит всерьез заняться ею. Но даже если объем винчестера еще позволяет проводить разного рода эксперименты, осознавать, что он забит всяким «хламом», само по себе уже неприятно. Кроме того, мегабайты «мусора», скопившиеся на жестком диске, очень часто становятся причиной замедления работы компьютера и программных конфликтов.

Когда инсталлируется типичное приложение для Windows, его файлы размещаются не только в собственном каталоге пакета (часто он находится в папке Program Files), но также попадают в папку Windows\System и еще неизвестно куда на вашем диске. Информация об этом содержится в реестре Windows и конфигурационных файлах. Таким образом, если уничтожить папку приложения с программными файлами, используя для этого, например, Проводник Windows, то устранится лишь часть этого «беспорядка», а «отыскать и обезвредить» все относящиеся к программе модули и библиотеки вовсе не просто.

Поэтому для корректного удаления применяется встроенный в Windows 95/98 мастер UninstallShield (его можно вызвать, щелкнув в Панели управления *Control Panel* на пиктограмме «Добавление и удаление программ» *Add/Remove Software*) или специальная деинсталлирующая программа, которая входит в комплект поставки многих приложений. Но, к сожалению, упомянутый мастер несовершенен, да и не все программы имеют встроенные корректно работающие средства деинсталляции. Особенно это касается shareware, freeware и trial-версии программных продуктов, активно загружаемых из Internet. UninstallShield, например, поддерживает далеко не все приложения, инсталлируемые на вашем ПК. Кроме того, он может предложить на удаление «осиротевшие» библиотеки DLL, которые на самом деле необходимы другой программе.

Тогда как же среди бесчисленного множества неизвестных файлов с различными расширениями найти и удалить ненужные, не нарушив при этом работоспособности операционной системы и приложений? Для решения этой проблемы используют специальные деинсталляторы, о которых мы расскажем чуть ниже. Эти утилиты находят и удаляют ненужные файлы более совершенными способами, чем мастер, встроенный в Windows. Однако если нет хорошего uninstaller'а под рукой, вам все-таки придется потратить немало времени на то, чтобы обнаружить и идентифицировать руины «древних» приложений, некогда «процветавших» на вашем компьютере.

САМИ ЧИСТИМ ЖЕСТКИЙ ДИСК (Советы пользователю)

Совет 1. Избавляйтесь от рекламных заставок

Многие именитые компании, включая IBM, Sony, Hewlett-Packard, Compaq, Acer и др., а также известные отечественные производители ПК снабжают свои творения всевозможными рекламными мультимедийными заставками или обучающими программами с банальными рекомендациями и дружественным интерфейсом. Однако объем такого интерфейса может быть весьма «недружественным» и отнимать у вас сотни мегабайт ценного дискового пространства.

Если не существует никакого включенного в комплект поставки деинсталлятора, попробуйте отыскать руководство пользователя или файл read.me, проконсультироваться у продавца или производителя (например, на его Web-сервере). Вполне вероятно, что избавиться от некоторых ненужных интерфейсов можно, просто удалив соответствующий каталог. Следует заметить, что демонстрационные программы и другие подобные приложения обычно находятся в каталоге, носящем имя производителя ПК с префиксом или суффиксом demo.

Кроме того, изготовители иногда комплектуют свои ПК другим, в принципе ненужным ПО, которое, например, используется для интерактивной регистрации. Если вы не собираетесь регистрироваться, то спокойно удалите такое ПО с помощью мастера деинсталляции, встроенного в Windows.

Совет 2. Вовремя «вытряхивайте мусор» из Корзины

Если вы удаляете файлы, например, с помощью контекстного меню или Проводника Windows, они помещаются в Корзину (Recycle Bin), т. е. на самом деле не исчезают с вашего диска. Поэтому не забывайте вовремя «вытряхивать мусор» из Корзины.

Совет 3. Периодически «заметайте следы» броузеров

Тысячи бесполезных файлов появляются на диске, когда вы двигаетесь в Сети от сайта к сайту. Броузеры оставляют их в папке или ряде папок, называемых кэшем. Не забывайте почаще очищать кэш.

Совет 4. Систематически убирайте громоздкий «хлам» временных файлов

Просмотрите содержимое папок, предназначенных для хранения временных файлов (TEMP или TMP). Многие программы сбрасывают в эти папки необходимые для работы в какой-то момент времени файлы, а потом «забывают» их уничтожить. Кроме того, когда в очередной раз «зави-

сает» компьютер и вам приходится нажимать на кнопку Reset, в папке Windows\Temp появляются «неопровержимые улики» случившегося с расширением .tmp. Удалив их, можно высвободить иногда десятки мегабайт.

Совет 5. Удаляйте ненужные файлы с графикой и видео

Различные рекламные ролики, клипы, видеозаставки, фрагменты созданных вами анимаций могут занимать львиную часть дискового пространства. Внимательно пересмотрите их (файлы с расширениями .avi, .mov и др.) и удалите те, которые никогда не пригодятся. То же самое следует сделать и с ненужными иллюстрациями. В случае каких-либо сомнений относительно ценности того или иного файла скопируйте его на любой другой носитель (для этого воспользуйтесь, например, шаблонами *.bmp, *.pcx, *.tif, *.jpg, *.jpeg, *.gif).

Совет 6. Сокращайте «бесконечность» неоконченного и резервного

Остатки незаконченных или прерванных инсталляций также засоряют ваш диск. Если после установки приложения вы найдете папку, называемую, например, _msstartup, знайте, существование ее бесполезно. Воспользуйтесь шаблонами ~*.*, _*.*, *.??_, *.??~ для поиска и уничтожения остатков прерванных инсталляций.

Халатной расточительностью будет хранение резервных копий ранних версий файлов, особенно в том случае, если вы забыли, когда именно последний раз модифицировали тот или иной оригинал. По шаблонам *.bak, *.old, *.syd, *.da0, *.da1, *.da2 и т. д. вы, наверняка, сможете отыскать этот ненужный хлам.

Совет 7. Устанавливайте только нужные шрифты

Если вы не занимаетесь издательской деятельностью, вовсе не обязательно инсталлировать сотни различных шрифтов, тем более, что некоторые из них не поддерживают «отечественную» кодовую страницу. Стандартных шрифтов Windows вполне достаточно для повседневной работы.

Совет 8. По возможности обходитесь без справки

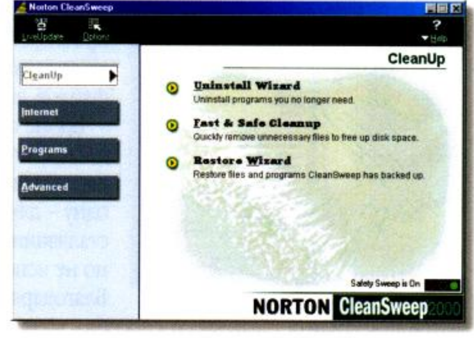
Если вы хорошо знаете то или иное приложение, то легко можете обходиться без файлов справки к нему, которые занимают иногда десятки мегабайт. Для их поиска и удаления воспользуйтесь шаблоном *.hlp. Но делать это следует лишь в крайних случаях, когда катастрофически не хватает места на диске.

ПРОГРАММА-ДЕИНСТАЛЛЯТОР – НАДЕЖНЫЙ «МЕНЕДЖЕР» И «ДВОРНИК»

И все-таки самостоятельно чистить жесткий диск – дело сложное и утомительное, а значит, лучше всего его доверить «умной» и быстрой программе. К счастью, такие существуют довольно давно и пользуются заслуженной популярностью у многих пользователей.

Действуют они, как правило, по такому принципу. Обычно сразу после установки деинсталлятора производится обследование диска. В результате составляется полная база данных файлов, содержащая сведения об их связях и взаимозависимостях. Таким образом, деинсталлятору становится известно, какие библиотеки и прочие файлы необходимы для функционирования конкретных приложений. После этого утилита готова для выполнения своих основных функций: удаления ненужных программ или отдельных неиспользуемых файлов, а также архивирования, резервного копирования и перемещения приложений на другой диск или компьютер. При очередном запуске деинсталлятора информация в базе данных обновляется.

Кроме того, при загрузке операционной системы многие подобные утилиты запускают небольшую программу-монитор, которая работает в фоновом режиме, а ее пиктограмма появляется на линейке активных заданий (tray). Монитор отслеживает запуск различных приложений. В случае, когда загружаемая программа начинает инсталляцию (чаще всего она носит название Setup или Install), деинсталлятор отслеживает и записывает все производимые ею изменения. Таким образом при необходимости удаления установленного ранее ПО деинсталлятор знает, что и где именно «чистить». Следует отметить, что лучше всего подобные утилиты справляются с удалением приложений, инсталлированных после установки самого uninstaller'а.



Большинство деинсталляторов, как правило, по умолчанию производят резервное копирование всех удаляемых файлов. Если пользователь убедился со временем, что работа системы не нарушилась, он может с чистой совестью удалить резервную копию. И все же программы деинсталляции еще несовершенны и применять их следует со знанием дела и определенной осторожностью.

Рассмотрим два популярных сегодня пакета: Norton CleanSweep 2000 (цена – $40) и Remove-It 98 (цена – $20), разработанных подразделением компании Symantec, www.quarterdeck.com или www.symantec.com/corporate/quarterdeck/us_index.html (в прошлом фирмой Quarterdeck). Остальные же программы такого рода ныне особого внимания не привлекают: они либо давно не обновлялись, как, например, WinDelete 97 фирмы IMSI (www.imsisoft.com), либо сняты с производства, как Norton Uninstaller, сведения о которой исчезли даже с сайта Symantec.

NORTON CLEANSWEEP 2000 – ОРУЖИЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ И НАЧИНАЮЩИХ

Этот пакет является следующей версией продукта Norton CleanSweep 4.5. Число 2000 в названии говорит о его готовности к решению Проблемы 2000 года, о которой читайте статью в этом номере журнала. Возможности данного приложения поистине огромны. CleanSweep 2000 обеспечивает удачный баланс между безопасностью системы и полнотой очищения диска от следов ненужного ПО. Программа не допустит удаления файлов, необходимых для функционирования ПК, – они помечаются красным цветом. Желтый цвет служит предупреждением о том, что избавление от данного файла



может привести к возникновению проблем. По умолчанию формируются резервные копии всех удаляемых файлов, за исключением временных.

Кроме того, утилита CleanSweep предоставляет возможность установления двух дополнительных фоновых утилит: одну – для мониторинга процесса инсталляции, другую – для выявления давно не используемых объектов ActiveX. Благодаря наличию подробных комментариев утилита CleanSweep способна удовлетворить запросы опытных пользователей. А для остальных она будет эффективным и действенным средством, если применять ее, конечно, с определенной степенью осторожности.

Теперь давайте более подробно поговорим о том, как работать с CleanSweep 2000. Каждая из четырех закладок в левой части окна программы обеспечивает доступ к своему собственному набору утилит.

Если выбрать CleanUp, то в правой части окна будут доступны три вида действий. Щелкнув на Uninstall Wizard, вы сможете быстро избавиться от ненужной программы. Здесь возможны два варианта: либо сведения о приложении, подлежащем удалению, содержатся в базе данных CleanSweep2000 (т. е. установка производилась под наблюдением монитора инсталляции CleanSweep Smart Sweep), тогда удаляемая программа будет присутствовать в специальном списке, либо, если мониторинг установленного ПО не производился, программу нужно отыскать непосредственно на диске. Во втором случае удаляемое ПО будет проанализировано с целью поиска всех связанных с ним компонентов, присутствующих в системе. В любом варианте в конце концов выводится список всех компонентов, подлежащих удалению.

Утилита Fast & Safe CleanUp предназначена для «быстрого и бережного» очищения диска, т. е. программа не будет «трогать» файлы, удаление которых может сказаться на работе других приложений или системы в целом. Мастер Restore Wizard служит для восстановления программ, ранее помещенных в архив или перемещенных на другой компьютер или диск.

В следующем разделе под названием Internet доступны еще пять утилит. Internet Uninstall используется для удаления программ, загруженных из Internet. Internet Cache Cleanup служит для очистки кэш-файлов броузеров. Cookie Cleanup предназначена для выбора и удаления ненужных cookie-файлов (т. е. файлов, идентифицирующих вас как постоянных клиентов на том или ином Web-сервере). Мастер Plug-in Cleanup применяется для безопасного удаления дополнительных модулей, встраиваемых в броузеры. И, наконец, последняя в этом разделе утилита ActiveX Cleanup необходима для избавления от ненужных элементов управления ActiveX.

Щелкнув на закладке Programs, вы получите доступ еще к четырем мастерам. Первый из них – Archive Wizard – предназначен для архивирования неиспользуемого в данный момент ПО. В этом случае приложение удаляется с диска, но вся информация о соответствующих программных компонентах сохраняется, поэтому его можно восстановить из архива в любое время. Backup Wizard используется для создания резервной копии (применяется сжатие информации) выбранной программы, но при этом она не удаляется с диска. Move Wizard окажется полезным при переносе ПО на другой логический диск или в папку, сами же приложения после такого перемещения останутся работоспособными. Четвертый мастер – Transport Wizard – чаще всего применяют для переноса программ с одного компьютера на другой. Работоспособность ПО, естественно, сохраняется.

Утилиты из четвертой группы – Advanced – могут использовать лишь квалифицированные пользователи. Registry Sweep предназначена для очистки и оптимизации системного реестра. Duplicate File Finder применяется для поиска и удаления лишних копий файлов. С помощью Redundant DLL Finder легко находить и удалять избыточные (неиспользуемые системой) копии файлов с расширениями *.dll и *.vbx. Unused File Type Finder служит для поиска и удаления различных групп файлов, не представляющих для вас особого интереса, например с расширениями *.txt, *.tmp и т. д. Здесь можно самостоятельно задавать нужный тип файлов для поиска. Последнюю утилиту – Orphan Finder – применяют, когда ищут файлы, в которых имеются ссылки на несуществующие программы.

DLL: НЕТ ДОБРА БЕЗ ХУДА

Наверное, многие пользователи, работая в Windows, встречали аббревиатуру DLL. Означает она – Dynamic Link Library – динамически связываемые библиотеки. С их помощью реализуются самые разнообразные программные компоненты, без которых сегодня не обходится практически ни одно приложение.

После уничтожения совместно используемых библиотек DLL во время деинсталляции ПО даже с помощью системной утилиты Windows, казалось бы, специально предназначенной для этих целей, у пользователей могут возникнуть серьезные проблемы с загрузкой той или иной программы. По законам Windows, если приложение использует разделяемую библиотеку, то при его установке увеличивается значение счетчика, который связывается с этой библиотекой и размещается в системном реестре Windows. При деинсталляции приложения средствами Windows значение упомянутого счетчика, наоборот, уменьшается. Если после этого счетчик сигнализирует о том, что библиотека DLL больше не используется ни одним приложением, происходит уничтожение этого файла. Но, к сожалению, не все производители программных продуктов следуют данному правилу. Кое-кто из них не заботится об увеличении значений счетчиков при установки своих приложений. В результате во время деинсталляции некоторой программы могут быть уничтожены библиотеки, необходимые для работы другого ПО.

Бывают также случаи, когда при деинсталляции определенного программного продукта с помощью его же встроенной утилиты на экране появляется сообщение о том, что какая-то разделяемая библиотека вроде бы уже не используется ни одним приложением и ее не мешало бы удалить. От вас требуется только подтвердить или отвергнуть данное действие. Это один из способов, с помощью которого производители программных средств перекладывают ответственность на пользователя: мол, если что – сами виноваты, мы ведь вас предупреждали... Поэтому осторожный человек наверняка решит оставить библиотеку на диске, тем более, что она, как правило, не занимает много места.

REMOVE-IT 98 – УДОБСТВО, КРАСОЧНОСТЬ И ПРОСТОТА

Благодаря красочному интерфейсу, анимированным пиктограммам на линейке tray продукт Remove-It скорее напоминает игрушку, нежели серьезную утилиту. В отличие от CleanSweep2000, более мощного деинсталлятора, Remove-It предназначена для начинающих пользователей. В программе отсутствуют некоторые возможности, имеющиеся в CleanSweep, тем не менее набор ее функций относительно разнообразен.



При первом запуске Remove-It строит базу данных файловых связей. Надо сказать, этот процесс довольно длительный (я, например, за это время успел пообедать). Но зато при повторном запуске Remove-It база данных быстро обновляется. Удаляя программу, можно выбрать либо режим Express, либо Custom. В последнем случае пользователь решает самостоятельно, какие файлы и ключи следует удалить, а какие оставить.

Фоновый монитор инсталляции Service Manager (значок в tray – зеленый флажок с белыми квадратиками) служит для записи сведений о файлах и ключах реестра, добавленных новой программой. Резидентная утилита Smart Disk Agent (анимированная пиктограмма в tray – человечек, жонглирующий красными, жёлтыми и зелеными кубиками) необходима для выявления излишних копий различных файлов. В Remove-It 98 так же, как и в CleanSweep 2000, предусмотрены меры, предотвращающие удаление потенциально важных объектов, – пометки красным, желтым и зеленым цветом.

Итак, с помощью данной утилиты можно легко и просто отслеживать процессы инсталляций ПО; удалять прикладные системы независимо от того, проводился мониторинг при установке или нет; архивировать прикладные системы для их использования в будущем; перемещать программы с одного компьютера на другой, причем с возможностью производить инсталляцию на другом ПК, даже если сама Remove-It там не установлена.



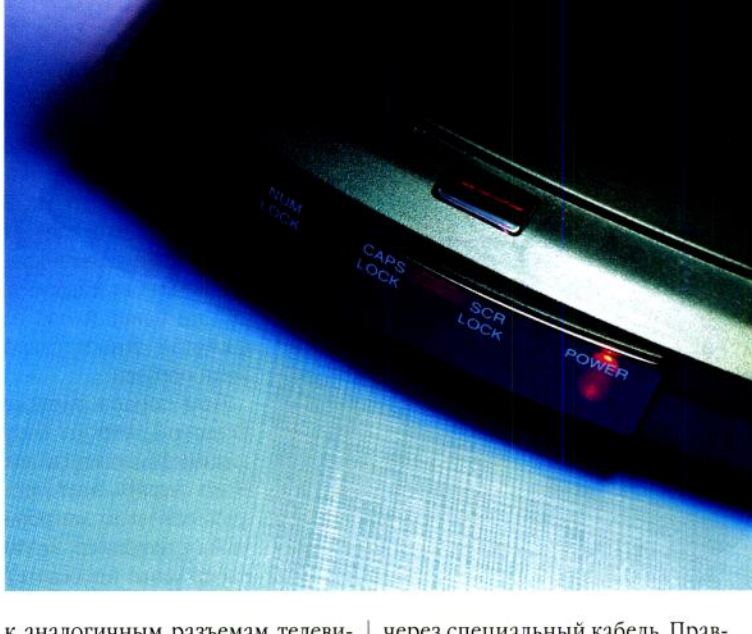
А НАПОСЛЕДОК Я СКАЖУ...

С каждым годом программы-деинсталляторы совершенствуются: упрощается их интерфейс, повышается надежность. Последствия изменений, вносимых ими в файловые системы дисков и реестр Windows, можно легко исправить. Поэтому мы советуем всем пользователям иметь в арсенале программного обеспечения домашнего ПК такие утилиты.

И в заключение позвольте вам дать несколько советов. Первый: не экономьте время на процессе мониторинга новых инсталляций фоновыми программами – легче будет избавляться от ненужного «хлама». При выполнении мониторинга особенно важно закрывать все прочие приложения и не выполнять никаких операций до полного завершения установки ПО, иначе деинсталлятор может случайно захватить совершенно посторонние файлы. Второй: при чистке диска с помощью перечисленных пакетов соглашайтесь на предложение деинсталлятора сделать резервную копию продукта. Лучше, убедившись впоследствии в работоспособности всех оставшихся приложений, удалите копию самостоятельно. Удачных вам деинсталляций и вместительных дисков! ■

Олег Данилов, Сергей Светличный

Клавиатуры без поводка



У человечества давно было две мечты: получить крылья и... избавиться от тысячи проводов, опутывающих компьютер. Думаю, не стоит убеждать вас в том, что количество последних с каждым днем только увеличивается. Вот вам простой пример.

Наверняка к тыльной части вашего ПК подведены два сетевых шнура – монитора и системного блока. Далее следуют провода клавиатуры и мыши, микрофона и колонок, модема и телефонной линии. Причем не следует забывать, что к активным колонкам и внешнему модему также должно быть подведено питание. Итак, всего получается 10 шнуров, постоянно путающихся, занимающих немало места, мешающих убирать пыль и просто портящих внешний вид вашего рабочего стола. А теперь добавьте к этому всевозможные периферийные устройства: принтеры, сканеры, джойстики, геймпады, рули, видеокамеры, внешние MIDI-клавиатуры, которые, естественно, вносят свою лепту в «замусоривание» вашего рабочего пространства.

Кое-кто может сказать: «А что делать, кабели – это неизбежное зло, и избавиться от них нельзя!». Конечно, полностью решить эту проблему нереально, но что-то в деле борьбы с проводами сделать можно. Например... отказаться от шнуров мыши и клавиатуры. О беспроводной радиомыши Logitech мы уже рассказывали в прошлом номере «Домашнего ПК», в этом же поговорим о клавиатурах «без поводка».

Вначале хочется объяснить, что вам даст использование подобных устройств, кроме уже описанного избавления от лишних проводов. Как ни банально это звучит, – свободу, самое ценное, что есть у человека. Теперь вы не будете привязаны к системному блоку и монитору своего компьютера. При желании можно поставить вместо обычного компьютерного стула глубокое кресло или даже расположиться на диване, выведя изображение на экран телевизора (если ваша видеокарта оборудована соответствующим разъемом). Побочный эффект беспроводности – снижение утомляемости рук (пресловутый туннельный кистевой синдром) за счет того, что в этом случае клавиатуру устанавливают так, как удобно, не обращая внимания на длину провода и размещение ПК.

Ну что ж, считаем, что с вводной частью мы закончили. Пора переходить непосредственно к устройствам. В этом номере мы рассмотрим клавиатуры, связанные с компьютером через инфракрасный канал.

BTC
Wireless Keyboard BTC 5110R

Цена – 350 грн
«ДПК»-рейтинг ●●●●◐

Эта небольшая клавиатура (уменьшенный размер клавиш и стандартное для портативных ПК расположение) является самым стильным устройством в нашем обзоре. К тому же она единственная оборудована трэкпоинтом – своеобразным мини-джойстиком, способным заменить стандартную мышь.

Wireless Keyboard BTC 5110R имеет 87/88 клавиш (Num Pad «спрятан» среди буквенных клавиш). Трэкпоинт размещен в правой верхней части, а две клавиши, выполняющие функции клавиш мыши, находятся слева. Благодаря оригинальной эргономичной форме клавиатуру очень удобно держать в руках (или на коленях).

В комплект поставки BTC 5110R входят переходники, с помощью которых ее можно подключить к портам PC AT, PS/2, RS232 или же к аналогичным разъемам телевизионной Internet-приставки WebTV, причем допускается использование совместно с BTC 5110R стандартного манипулятора.

Собственно к компьютеру (или Internet-приставке) подключается инфракрасный приемник, по форме напоминающий летающую тарелку, с расположенными на нем индикаторами Num Lock, Caps Lock, Scroll Lock, Transfer (передача), Batt Low (индикатор разрядки батарей). Он имеет очень широкий угол «обзора», что и подтвердили испытания, – устройство хорошо работает при повороте на 90 или 180°. Дальность же устойчивого приема достигает 5 м. Связь между клавиатурой и приемником в BTC 5110R осуществляется на четырех фиксированных частотах: в случае, если у вас есть несколько подобных устройств, их следует «развести» на разные каналы. Для питания клавиатуры потребуются четыре батарейки AA, предположительный срок службы которых 6 месяцев (с использованием sleep mode), но ее можно «запитать» и от приемника через специальный кабель. Правда, в этом случае вы окажетесь «привязанными» к ПК.

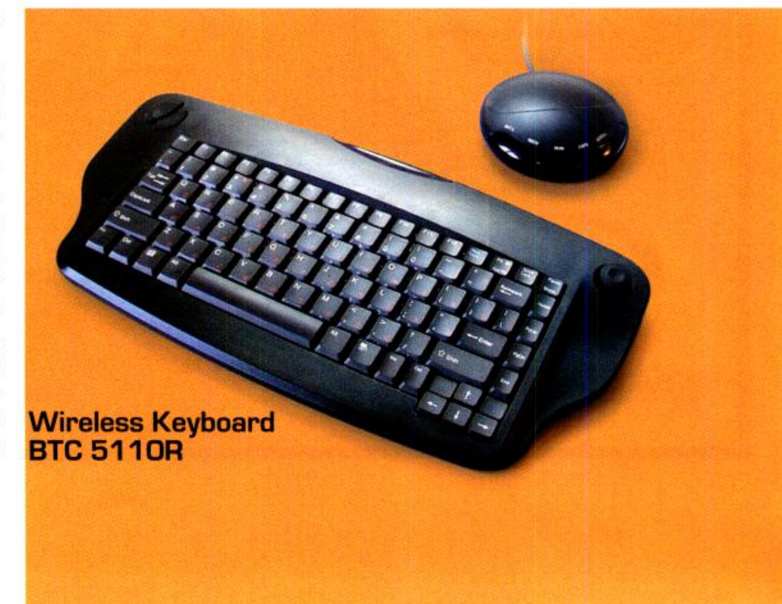
Работать с BTC 5110R на самом деле весьма приятно, а если вы к тому же привыкли к клавиатурам уменьшенного размера или постоянно используете ноутбук, то вам не придется переучиваться.

BTC
BTC Health Wireless Keyboard 55XXKWL

Цена – 250 грн
«ДПК»-рейтинг ●

Это устройство от BTC – самая что ни на есть полноценная клавиатура (101/102 клавиши): никаких укорачиваний, сжатий, уменьшений, уплотнений и тому подобных «издевательств», так что пользователю не придется привыкать и запоминать новую раскладку клавиш. Полагаем, что это по достоинству оценят приверженцы набора текста «вслепую».

Приемник может подключаться как к PC AT, так и к PS/2 (с помощью переходника). На его лицевой панели расположены ин-



Wireless Keyboard BTC 5110R



BTC Health Wireless Keyboard 55XXKWL

Mini Wireless Keyboard ACK-550

дикаторы NumLock, CapsLock, ScrollLock и Command (нажатие клавиш). К сожалению, мощность передатчика слишком мала, так что эффективное расстояние, на котором осуществляется устойчивый прием сигнала, составляет всего 4 м. Нормальное «общение» компонентов происходит только в том случае, если клавиатура находится на одном уровне с приемником либо несколько выше, но ни в коем случае не ниже. Так что поставить приемник на монитор нельзя, придется освобождать место на столе. Это означает, что вам не удастся поработать, держа клавиатуру на коленях. В горизонтальной плоскости «луч» приемника также не слишком широк.

Если BTC 55XXKWL расположена недалеко от приемника, можно воспользоваться специальным соединительным кабелем (таким образом беспроводная клавиатура превращается в обычную, что в общем-то лишено смысла). В «автономном» же режиме передатчик питается от трех батареек типа AA.

Собственно впечатления от использования BTC 55XXKWL, откровенно говоря, не самые положительные. Кнопки нажимаются мягче, чем в обычной клавиатуре, однако хуже, чем в ACK-240. И самый неприятный момент – клавиши могут «залипать». У нас нередкими были случаи, когда курсор начинал самостоятельно перемещаться по тексту. Надеемся, что это проблемы только того экземпляра, который попал в наше распоряжение.

SOLID YEAR CO. LTD
Cordless Keyboard ACK-240

Цена –145 грн
«ДПК»-рейтинг 

Данная полноразмерная клавиатура несколько «заужена», однако на размещении клавиш это практически не сказалось.

Приемник ACK-240, как и в предыдущей модели, может подключаться и к портам PS/2, и PC AT. На его лицевой стороне имеются индикаторы Num Lock, Caps Lock и Scroll Lock, на самой же клавиатуре на месте обычного расположения этой неразлучной троицы находится индикатор заряда батарейек (здесь их используется всего две – типа AA). Дальность приема довольно велика – до 10 м, однако луч не слишком широк (несмотря на уверения производителя, при значительном отклонении прием становится неустойчивым). Тем не менее работать с клавиатурой на коленях вполне возможно, единственный нюанс: из-за ее полноразмерности трудно найти устойчивое положение, при котором она не станет соскальзывать.

Связь между блоками в ACK-240 может осуществляться на восьми различных каналах. Это целесообразно, если в одной комнате находятся несколько компьютеров, оснащенных такими клавиатурами (в противном случае путаница в сигналах неизбежна).

Откровенно порадовало очень мягкое и приятное нажатие клавиш. Производитель обещает даже что-то вроде обратной связи – никакого force feedback здесь, естественно, нет, но факт остается фактом – работать с этой клавиатурой очень приятно (по субъективному ощущению), даже несколько повысилась скорость набора текстов. К тому же сокращение ширины устройства позволяет высвободить на столе немного места, например для чашки кофе.



Cordless Keyboard ACK-240

SOLID YEAR CO. LTD
Mini Wireless Keyboard ACK-550

Цена – 145 грн
«ДПК»-рейтинг 

По внешнему виду ACK-550 – самое маленькое устройство в нашем обзоре. Его легко спутать с клавиатурой ноутбука: то же расположение клавиш, похожая форма и т. д. Но, несмотря на многие неудобства, возникающие при наборе текстов на портативных ПК, нам показалось, что это устройство вполне может заменить стандартную полноразмерную клавиатуру.

По техническим характеристикам (как приемника, так и передатчика) ACK-550 во многом схожа с рассмотренной выше ACK-240. Единственное отличие: сниженная до 7 м дальность устойчивой работы. А вот по эргономике и удобству использования она ближе к мини-клавиатуре BTC. Конечно же, более простой дизайн и отсутствие механизма управления курсором можно считать минусом устройства, тем не менее очень мягкое нажатие клавиш, небольшие масса и размер делают ACK-550 отличным выбором, если на вашем столе мало места или вы хотите работать более комфортно. Единственный серьезный недостаток (впрочем, присущий всем клавиатурам малого размера) – отсутствие отдельной цифровой секции, что создает определенные неудобства при работе с текстами или таблицами. В остальном же устройство заслуживает самых высоких оценок.

Mini Wireless Keyboard ACK-550 содержит 88/89 клавиш и выпускается в двух цветовых исполнениях – черном и белом.

Конечно же, этими продуктами не ограничивается многообразие беспроводных клавиатур, выпускаемых сегодня различными фирмами. Так, здесь не представлены великолепные радиоклавиатуры от Logitech. Мы надеемся, что сможем рассказать о них в дальнейшем.

Продукты предоставлены
GameLand: тел. (044) 245-3937;
Unitop: тел. (05366) 2-0520

Роман Хархалис

Компьютер'2000 – каким он должен быть?

Одной из важнейших движущих сил современной цивилизации является мода. Она – воплощение последних достижений технологии, новых веяний в этике и эстетике. Мы привычно воспринимаем моду на одежду, обустройство быта и стиль жизни. Существует мода и в компьютерном мире – ведь как иначе определить, каким должен быть ПК в очередном «сезоне».

«Коллекции моделей» компьютеров бывают разные. Конфигурации для повседневной работы – своеобразный аналог «prêt-a-porte» – рассчитаны на массовый выпуск и решение задач, наиболее часто возникающих перед пользователем. Они сбалансированы по возможностям, а цены их разумны. Если вы хотите построить подобную систему, обратитесь к следующей статье в этом номере «Домашнего ПК» – в ней подробно рассказано, как это сделать.

А сейчас мы поговорим о «высокой моде» мира вычислительной техники и расскажем вам, как составить конфигурацию ПК, воплощающего в себе все новейшие достижения компьютерной технологии. Однако приготовьтесь к тому, что такой компьютер обойдется недешево. Что поделаешь – как за уникальные произведения великих кутюрье, так и за последние новинки электронной индустрии приходится платить большие деньги. Но зато в итоге у вас получится ПК, который выполнит все, что вы пожелаете. Компьютер, вызывающий восхищение у ваших знакомых. Компьютер Вашей Мечты.

ПРОЦЕССОР

Вам нужен самый мощный процессор из доступных в продаже. Сегодня это **Athlon 700 MHz** и **Pentium III 700 и 733 MHz**. Они мало различаются между собой по производительности. Правда, первый труднее приобрести в Украине, к тому же для него сложнее подобрать материнскую плату.

Кстати, несколько слов о самой системной плате. В первую очередь она должна работать с вашим типом процессора и памяти. Кроме того, требуются поддержка дискового интерфейса ATA/66, графического порта AGP 4x, мониторинга температур и напряжений питания ключевых узлов системы, функции Suspend-to-RAM.

Ориентировочная цена на сегодня: Pentium III 700 MHz – $750; материнской платы – около $140.

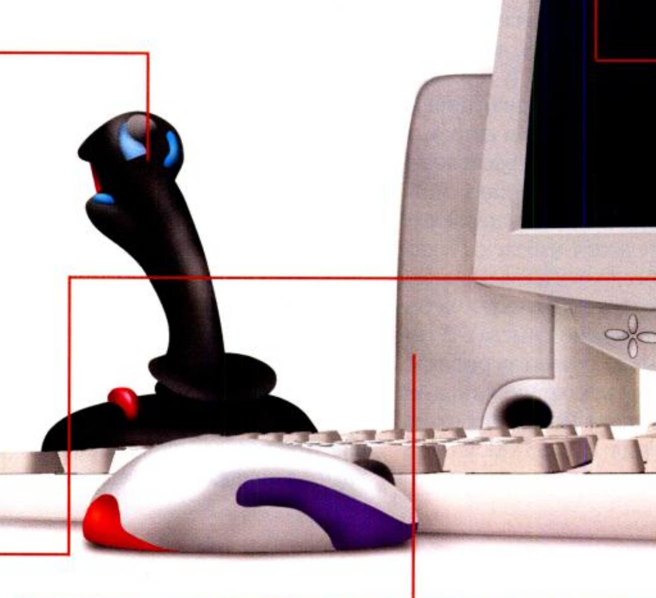
УСТРОЙСТВА ВВОДА И МАНИПУЛЯТОРЫ

Клавиатура для домашнего ПК следующего тысячелетия не обязательно должна быть классической. Пример – эргономичная **Microsoft Natural Keyboard Elite**, которая, к тому же, оборудована дополнительными функциональными клавишами. Ценителям свободы и независимости можно порекомендовать беспроводную клавиатуру.

Мышь в следующем тысячелетии тоже не будет похожей на современную. Стоит обратить внимание на **Microsoft IntelliMouse Explorer**. Альтернатива ей – беспроводные мыши, например от компании **Logitech**.

Игровые манипуляторы выбирайте, исходя из своих жанровых предпочтений. Для авиа- и автосимуляторов подойдут, соответственно, **джойстик** или **руль с эффектами Force Feedback**, а для аркадных игр – **геймпад**.

Ориентировочная цена на сегодня: $60 (клавиатура MS Natural Keyboard Elite); $70 (мышь MS IntelliMouse Explorer); $150 (джойстик Logitech WingMan Force); $250 (руль Anko Force Feedback Wheel).



МОНИТОР

Хороший монитор – залог здоровья пользователя ПК, на покупке которого ни в коем случае нельзя экономить. Вам подойдет либо высококачественное устройство с электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ), либо плоскопанельный жидкокристаллический дисплей (LCD). Кстати, последние на Западе постепенно становятся обязательной принадлежностью домашнего компьютера.

Выбирая монитор с ЭЛТ, ориентируйтесь на 17- или 19-дюймовые модели с плоским экраном и укороченным кинескопом. Он должен поддерживать максимальное разрешение 1600 × 1200 точек и выше, обеспечивать частоту кадровой развертки при рабочем разрешении не менее 75 Hz. А из LCD-мониторов вам подойдут устройства с диагональю экрана 15 или 17 дюймов.

Еще один компонент, наличие которого в современном мониторе весьма желательно, – это USB-концентратор. Он позволит вам легко и удобно подключать различные периферийные устройства.

Ориентировочная цена на сегодня: $400–500 (17" ЭЛТ); $550–700 (19" ЭЛТ); $1100 (15" LCD); $2800 (17" LCD).

ЗВУКОВАЯ ПОДСИСТЕМА

Основной ее компонент – звуковая плата. Она должна обеспечивать высокое качество воспроизводимого оцифрованного звука, синтезировать композиции из MIDI-файлов, записывать звук от внешних источников. **Creative Sound Blaster Live! Platinum** делает все это одинаково хорошо. С другой стороны, для игр больше подойдет одна из карт, поддерживающих самую распространенную технологию трехмерного звука – A3D. На наш взгляд, лучшая из них – **Diamond Monster Sound MX300**.

Еще вам понадобится хорошая акустическая система с сабвуфером (лучше не компьютерная, а бытовая), а также гарнитура (наушники с микрофоном).

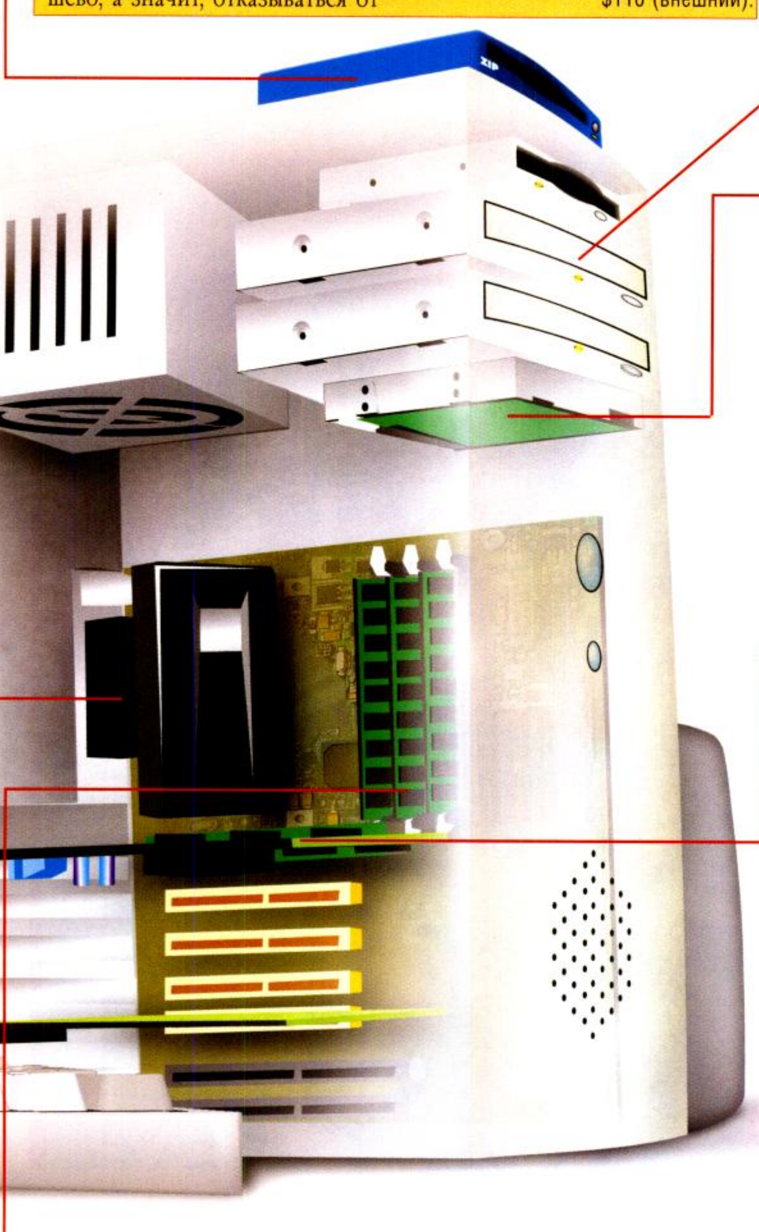
Ориентировочная цена на сегодня: $250 (SB Live! Platinum); $50 (Monster Sound MX300).

НАКОПИТЕЛИ НА СМЕННЫХ МАГНИТНЫХ ДИСКАХ

В первую очередь вам понадобится **флоппи-дисковод 3,5" емкостью 1,44 MB**. Подобные накопители установлены на всех, без исключения, ПК. Он незаменим для обмена небольшими файлами. Кроме того, с него удобно выполнять аварийную загрузку системы в случае сбоя.

Стоит это устройство совсем дешево, а значит, отказываться от него просто нет смысла. Но для транспортировки файлов большего размера лучше использовать другие накопители. Неплохой выбор – дисковод **Iomega ZIP**, как встроенный, так и внешний.

Ориентировочная цена на сегодня: FDD 3,5" – $10; Iomega ZIP – $80 (встроенный); $110 (внешний).



НАКОПИТЕЛИ НА ОПТИЧЕСКИХ ДИСКАХ

Это – «ворота», через которые программы и данные попадают на ваш ПК. Лучше всего обзавестись дисководом последнего поколения – **DVD-ROM**. Он работает со всеми форматами CD, считывает данные с DVD-ROM и позволяет просматривать высококачественное DVD-видео.

Хотелось бы также записывать обычные компакт-диски (музыкальные или с данными), чтобы воспроизводить их на других ПК или просто хранить в архиве. Лучше всего для этих целей подходит формат CD-RW – такие диски читаются в любом приводе CD-ROM и, кроме того, допускают многократную запись. Пишущие дисководы DVD (DVD-RAM, DVD+RW) не поддерживают этот формат, поэтому вам дополнительно понадобится привод **CD-RW**. Правда, в ближайшем будущем ожидается накопитель, объединяющий в себе возможности DVD-ROM и CD-RW.

Ориентировочная цена на сегодня: DVD-ROM 6x – $100–150; CD-RW 4x/ 6x/ 24x – $250.

ЖЕСТКИЙ ДИСК

Места на винчестере также всегда не хватает – либо с самого начала, либо через некоторое время после покупки. Чтобы это «некоторое время» длилось как можно дольше, покупаем накопитель большой емкости – минимум **15–20 GB**. Кроме того, проследите, чтобы HDD обладал такими характеристиками: интерфейс – ATA-66, частота вращения шпинделя – 7200 об/мин, емкость кэш-буфера – от 512 KB до 2 MB.

Можно совершенствовать дисковую подсистему и дальше, но это ОЧЕНЬ дорого, да и далеко не всегда необходимо. Если вы рассчитываете серьезно работать с графикой или видео, вам понадобится диск с интерфейсом SCSI емкостью 20–36 GB, а в дополнение к нему – еще и SCSI-контроллер. При установке дисководов со сменными носителями придется также выбирать модели с интерфейсом SCSI, которые стоят дороже обычных ATAPI. В общем, расходов будет много.

Ориентировочная цена жесткого диска на сегодня – $180–280.

ВИДЕОКАРТА

От видеоадаптера домашнего ПК следующего тысячелетия требуется, во-первых, хорошее качество двухмерного изображения, а во-вторых – высокая производительность в трехмерных играх, обеспечиваемая мощным 3D-акселератором. Для этого видеокарта должна быть оборудована графическим чипом четвертого или пятого поколения, желательно со встроенным геометрическим сопроцессором и 32 MB видеопамяти (а еще лучше – 64 MB). В настоящее время лидерами по быстродействию в 3D-играх являются платы на базе чипа **GeForce256** от NVidia.

Необходимыми принадлежностями домашнего видеоадаптера являются также разъемы для подключения к телевизору и видеомагнитофону. Их наличие позволит превратить ПК в полноценный развлекательный центр. Поэтому проследите, чтобы на приобретаемой вами плате имелись гнезда **TV-out (Video-out)** и **Video-in**.

Ориентировочная цена на сегодня – $300 (ASUS AGP-V6600, 32 MB VRAM).

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ (RAM)

Ее никогда не бывает слишком много. Правда, материнские платы имеют ограничение на максимальный объем установленной RAM. Чтобы гарантированно уложиться в этот лимит и в то же время построить максимально мощную систему, мы рекомендуем обзавестись **256 MB** памяти. Что касается ее конструктивного исполнения и типа, то лучше всего приобрести модули DIMM (1 × 256 MB или 2 × × 128 MB) с чипами SDRAM, желательно работающими на частоте системной шины 133 MHz.

Ориентировочная цена на сегодня – около $380.

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА

Принтер. Хороший цветной струйный принтер дома просто необходим. Основные критерии его выбора – скорость и качество цветной и монохромной печати. Скорее всего вам подойдет старшая модель в линейке одного из известных производителей. Ориентировочная цена на сегодня – $250.

Сканер. В идеале – это планшетная модель с минимальным оптическим разрешением 600 × 600 dpi, 36-битовой глубиной цвета, хорошей цветопередачей и с высоким быстродействием. Ориентировочная цена на сегодня – $180–250.

Модем. Без надежного модема, устойчиво работающего на отечественных линиях, поддерживающего скорость передачи данных 56 Kbps и протокол V.90, вам просто не обойтись. Ориентировочная цена на сегодня – $180.

Цифровая камера. Это устройство вместе с хорошим цветным принтером избавит вас от необходимости пользоваться услугами фотолаборатории. Лучший выбор – одна из двухмегапиксельных моделей. Хорошо, если камера будет иметь функцию записи коротких видеофрагментов. Ориентировочная цена на сегодня – $700.

Евгений Севериновский

Сага о балансе, или Да будет ваш ПК уравновешен

Мысль о необходимости подобной статьи возникла довольно давно. И вот как-то на глаза мне попалась реклама одной уважаемой компьютерной фирмы, привлекшая внимание своим необычным содержанием. Было это в те еще не очень далекие времена, когда процессор Pentium III только-только начал появляться в продаже и был баснословно дорогим, а оперативная память, хоть в это сейчас трудно поверить, была ну совсем уж дешевой. Так вот, в той рекламе вполне серьезно предлагалась в качестве основной конфигурация с новомодным процессором Pentium III 500 MHz и объемом оперативной памяти... 32 MB. Комплектовалось это совсем не дешевое чудо техники лицензионной Windows 98, которая даже сама по себе достаточно требовательна к памяти, не говоря уже о приложениях для нее. А довершал картину видеоакселератор, уже в то время являвшийся таковым лишь по названию, но отнюдь не по своим возможностям, мягко говоря, посредственным. И тогда я понял: пора. Настало время составить наконец некое простое руководство, с помощью которого любой мало-мальски грамотный пользователь сможет хотя бы приблизительно оценить, насколько эффективна конфигурация предлагаемого компьютера и на что стоит тратить деньги, чтобы получить от этого максимальную отдачу.



Подобные перекосы в «начинке» готовых систем, к сожалению, – не редкость в прайс-листах компьютерных фирм. Понятно, что такие предложения в рекламе часто бывают маркетинговыми ходами, а не техническими просчетами. Но у любого специалиста при взгляде на приведенную выше конфигурацию сразу возникает вопрос: чем будет заниматься процессор при работе такой системы? Ответ получается вполне определенным – работать вполсилы, никак не отрабатывая свою по тем (да и по нынешним) временам совсем не маленькую стоимость. Почему? Этот, а также другие вопросы из области выбора оснащения ПК мы и постараемся здесь обсудить. А заодно пройдемся по основным компонентам компьютера, припомнив ряд относящихся к ним полезных советов.

Представим, что наш пользователь – это владелец домашнего ПК, работающего под управлением Windows и используемого в основном для игр, обучения и путешествий по Internet. Естественно, в таком непростом и важном вопросе, как подбор сбалансированной конфигурации ПК, нам не обойтись без технических деталей. Но по ходу повествования мы будем стараться их по возможности прояснять и давать комментарии к используемым терминам. Итак, на время представив себе компьютер состоящим из отдельных взаимосвязанных частей, приступим к делу. И по традиции начнем с главного компонента, коим является...

...ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР, ОН ЖЕ CPU

Возьму на себя смелость утверждать: если вы не играете в игры и не занимаетесь компьютерной графикой или видео – мощный процессор вам не нужен. Конечно, имеется в виду мощный по сегодняшним понятиям, согласно которым чипы с частотами порядка 300 MHz таковыми уже не считаются. Для текстов, мультимедиа, Internet вполне хватит младших моделей K6-2 или Celeron. Поэтому если не ориенти-

роваться на современные 3D-игры, то на процессоре можно безбоязненно сэкономить. Пригодные для работы K6-2 или Celeron с частотами порядка 300 MHz стоят достаточно скромно, в пределах $40–50, а их производительности хватает с запасом. Другой вопрос – достать такие чипы сейчас нелегко, поскольку прогресс ушел вперед уж больно резво.

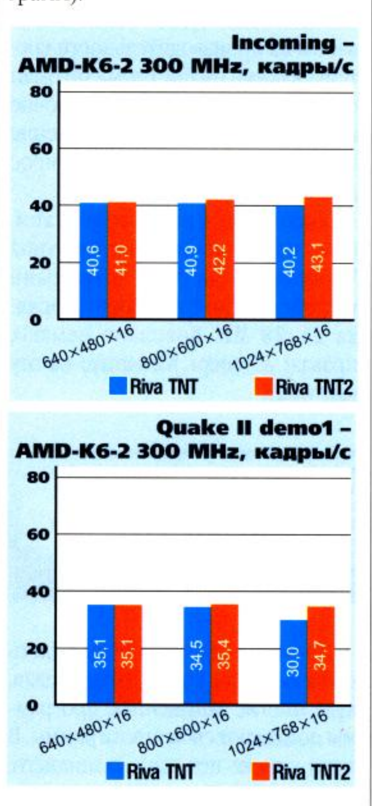
При использовании ПК для игр важна производительность процессора в вычислениях с плавающей запятой, т. е. скорость работы его блока FPU. Самыми быстрыми по этому показателю являются Intel Celeron и Pentium II/III, а недавно к ним присоединился и AMD Athlon. Доступность последнего пока что хромает на обе ноги, а предыдущие чипы AMD серии K6-2 обладают достаточно слабым блоком FPU. Возможности же процессоров по работе с расширенными наборами команд вроде SSE и 3DNow! в расчет можем не принимать, поскольку реально эти команды, быстрые и удобные, мало где применяются. Поэтому хотя K6-2 (а также и более дорогие K6-III) могут использоваться в игровых ПК, лучшими по соотношению цена/производительность являются народные любимцы Celeron. Открою секрет: в редакции «Домашнего ПК» стоит несколько компьютеров с, казалось бы, не самым быстрым на сегодня Celeron 333 MHz. Но видели бы вы эти сетевые баталии в самых современных 3D-action, которые происходят «стенка на стенку» и отнюдь не на самых низких разрешениях! И этой производительности вполне хватает для того, чтобы одержать победу. В большинстве приложений Celeron не уступает Pentium II и Pentium III по производительности, хотя и использует шину с более низкой частотой и менее объемный кэш второго уровня. Но именно 3D-графика – одна из областей, где системы с Pentium III имеют преимущество в скорости. Учитывая цену, более эффективными все равно остаются Celeron'ы, доступные с частотами до 500 MHz. Ну а P-III вместе с AMD Athlon являются выбором для бескомпромиссных домашних пользователей, которым дорог каждый лишний кадр в секунду. Конечно, речь идет о так называемых акселерированных играх, т. е. использующих возможности 3D-акселератора. Для игр на основе воксельной технологии, каковыми являются Delta Force, Delta Force II и Outcast, быстродействия процессора всегда не хватает.

ВИДЕОКАРТА-УСКОРИТЕЛЬ

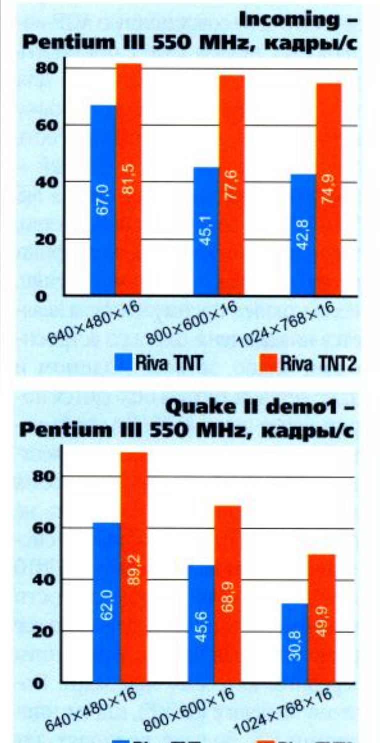
Однако для получения максимальной скорости в играх быстрого процессора еще недостаточно. Производительность в этом случае зависит еще от нескольких компонентов, основным из которых является видеоакселератор. Что это такое, объяснять не будем, полагаясь на общеизвестность понятия, лишь вкратце напомним принцип его работы в связке с процессором. Каждый кадр трехмерной сцены рассчитывается в несколько этапов, часть которых выполняется центральным процессором. Это генерация моделей трехмерных объектов, разделение их на геометрические примитивы (треугольники) и расчет преобразований и освещенности. Дальше полученные данные передаются видеоакселератору, на котором также установлен процессор (называемый графическим чипом), только специализированный. Он выполняет дальнейший рендеринг кадра: наложение текстур, спецэффектов и представление объемной сцены в виде плоской картинки, которую и наблюдает игрок. Кроме того, CPU производит также другие вычисления, например моделирование поведения компьютерных персонажей, физики мира и других процессов, в чем акселератор помочь ему уже не в состоянии. Результатом работы связки процессор–акселератор является вывод последовательности кадров, которая при достаточной частоте их смены (порядка 25–30 кадров в секунду, или *fps*) сливается в непрерывную анимацию. Естественно, в зависимости от насыщенности сцены (а следовательно, от сложности вычислений) частота кадров может меняться. Поэтому желательно, чтобы *среднее значение fps* было побольше – это гарантирует отсутствие неприятных замедлений даже в сложных сценах. Если среднее значение составляет порядка 40–50 fps, то игра, простите за каламбур, имеет хороший уровень играбельности.

Одним из способов улучшения визуальности в игре является увеличение разрешения. Пикселы (точки, из которых состоит изображение) становятся мельче, а «ступенчатость» линий делается менее заметной. При этом нагрузка на CPU остается практически неизменной, тогда как видеокарте приходится обрабатывать большее количество точек. И в зависимости от соотношения производительности CPU и видеокарты быстродействие в различных видеорежимах может выглядеть по-разному.

Вот, к примеру, как работают игры Incoming и Quake II на моем домашнем компьютере с Riva TNT и процессором K6-2 300 MHz (чему соответствуют синие столбцы диаграмм).



Как видим, в разрешении 1024 × × 768 игры идут почти так же быстро, как и в 640 × 480. Это означает, что видеокарта даже в режиме 1024 × × 768 успевает справляться с тем потоком данных, который передает ей не особо производительный центральный процессор. И замена акселератора на более мощную Riva TNT2 (коричневые столбцы в диаграммах) не дает сколь-нибудь заметного прироста производительности. Выводов из этого можно сделать два. Во-первых, в подобной системе нет смысла использовать для игр низкие разрешения, поскольку в высоких быстродействие будет практически таким же, а качество – лучшим. Во-вторых, если это быстродействие в играх перестанет меня устраивать, то следующим шагом апгрейда домашнего компьютера будет... совершенно верно, замена процессора на более производительный. Вот, к примеру, как будет работать система с той же видеокартой на Riva TNT и процессором уровня Pentium III 550 MHz.



Нетрудно заметить, что здесь скорости процессора хватает с запасом, и значения частоты кадров резко возросли. Теперь при увеличении разрешения скорость резко падает (синие столбцы), и большего из видеокарты уже не выжать даже при

дальнейших апгрейдах процессора. Так что если ваш случай похож на этот, а быстродействие кажется недостаточным – тогда одно из двух: или снижайте разрешение, что не будет стоить ни копейки, или меняйте видеокарту на более мощную.

Часто приходится слышать вопрос: есть ли смысл использовать системы, где видеокарта интегрирована в материнскую плату или даже в сам чипсет. Конечно, применение подобных решений позволяет сэкономить часть средств, поскольку эта видеоподсистема обходится ощутимо дешевле. Однако в таких ПК обычно отсутствует AGP-слот, в результате чего современную AGP-видеокарту нельзя будет поставить даже при большом желании. Для тех, кто решился на установку встроенного в чипсет видео, есть два основных варианта. Первый – это платы на чипсетах класса SiS 530/5595, у которых как качество, так и производительность графики не выдерживают никакой критики. Их основным преимуществом является низкая цена: плата со встроенными видео, звуком, модемом и даже сетевой картой обходится порой менее чем в $100. Но где бывает бесплатный сыр, хорошо известно, и при такой стоимости высоких качества и надежности ожидать не приходится. Второй вариант – системные платы на чипсетах Intel i810 и i810E, у которых возможности графики значительно лучше, но все равно не сравнимы с нынешним «средним классом» видеокарт. Поэтому модели с i810(E), как и с чипсетами SiS, больше подходят для офисных систем, где редко требуются хорошие графические возможности, или для домашних компьютеров, где цена является определяющей.

Но и в этом случае для домашней системы напрашивается более гибкий вариант. Вместо экономии на интегрированном видео, не подлежащем последующей замене, лучше выбрать обычную материнскую плату в комплекте с дешевой PCI- или AGP-видеокартой, которую впоследствии можно заменить на что-то более приличное. Компромиссным и вполне приемлемым решением является интеграция на материнской плате графического чипа уровня Riva TNT, ATI Rage 128 или 3dfx Voodoo3 (которые займут порт AGP). Быстродействие и качество графики в этих случаях не будут отличаться от показателей отдельных видеокарт. Но замене такая встроенная «видеокарта» подлежит только в крайнем случае – вместе с материнской платой.

ПАМЯТЬ НУЖНА. ВОПРОС – СКОЛЬКО

С учетом летне-осеннего подорожания модулей памяти сейчас этот вопрос актуален как никогда. С одной стороны, наращивание объема оперативной памяти будет делом весьма затратным. С другой – недостаток памяти существенно сказывается на производительности системы, какими бы быстрыми ни были ее процессор, видеокарта и прочие компоненты. Поэтому определение оптимального объема ОЗУ – вопрос далеко не праздный.

Давайте немного посчитаем. Сама операционная система типа Windows 98 вместе с драйверами устройств занимает в памяти порядка 25–28 MB. Довольно немало, правда? А теперь взгляните на эту картинку:

ти становится недостаточно для вмещения
тают. В современных операционных системах
, когда при нехватке памяти оперативной
сткий диск в так называемый своп (swap-
бходимость в этих данных, они считываются с
ипе при наличии достаточного количества
D:\Work\1. Optimal PC
21:33

Примерно так может выглядеть область System Tray на панели задач, куда многие запущенные программы помещают свои пиктограммы. В этом списке нет ничего лишнего: антивирусный монитор, утилита Norton Crash Guard, звуковой микшер, утилита настройки видеокарты, программы расширения возможностей мыши, почтовый клиент... Со всеми этими полезностями объем занятой памяти доходит до 40–45 MB. И это при том, что мы только включили компьютер, а работать еще даже не начинали. Для запуска же приложения (текстового редактора, броузера или игры) места в ОЗУ (в этом компьютере установлено 64 MB) остается совсем не так много.

А теперь представьте, что происходит, если объема ОЗУ становится недостаточно для размещения всех выполняющихся программ и данных, с которыми они работают. В современных операционных системах применяется механизм виртуальной памяти, когда при нехватке памяти оперативной неиспользуемые в данный момент блоки переносятся на жесткий диск в так называемый своп (swap-файл), освобождая место. Когда же возникает необходимость в этих данных, они считываются с диска и снова размещаются в ОЗУ. В принципе, при наличии достаточного количества места на жестком диске в такой виртуальной памяти можно уместить программы и данные, по объему во много раз превосходящие емкость ОЗУ. Но весь вопрос в том,

ТЕСТЫ В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ? НЕТ ПРОБЛЕМ!

Профессиональное проведение тестирования с получением точных результатов – дело достаточно хлопотное и сложное, требующее кропотливости, хорошей подготовки и немалого времени. Но чтобы просто оценить работу какой-либо подсистемы ПК, можно воспользоваться упрощенным подходом. Здесь мы на нескольких примерах покажем, как проверить быстродействие видеосистемы ПК, применяя три популярные и общедоступные 3D-игры.



Используя **Incoming** от Rage Software, вы увидите производительность видеокарты в разных режимах при выводе относительно простых трехмерных сцен. Для этого создайте ярлык с командной строкой вида:

D:\Incoming\incoming.exe -screenmode -gameindex -nosound -nocd

где вместо *D:\Incoming* следует указать местоположение игры на вашем диске. При запуске такого ярлыка предлагается выбор видеорежима и включается тестовый режим игры, в котором отображается статистика производительности. Самым главным для нас является *Average fps* – среднее значение частоты кадров, замеряемое в одном выбранном месте (например, в конце первого эпизода). Обрывается тест нажатием клавиши *Break/Pause* на клавиатуре.



Тест с другой разработкой Rage Software – Direct3D-игрой **Expendable** – более «тяжелый» в смысле насыщенности графики. Его командная строка выглядит просто:

D:\Expendable\go.exe –timedemo

Вначале нужно запустить *Expendable.exe* и, войдя в раздел *Setup*, установить параметры игры. Затем запускается созданный ярлык, после чего начинается воспроизведение демо-записи игры. По его окончании результат можно прочесть в текстовом файле *timedemo.txt*, расположенном в каталоге Expendable. Тест этот довольно длинный, поэтому в некоторых версиях игры можно использовать более короткое демо, вызываемое параметром *-timedem2*.

Ну и третьим общеизвестным тестом является **Quake II** от id Software, работающий через OpenGL. Запустив игру и установив через меню опции (видеорежим, текстуры и пр.), вызовите консоль (клавиша ~, расположенная под *Esc*) и введите последовательность команд:

disconnect
timedemo 1
demomap demo1.dm2

Для испытания без звука можно добавить в начало строчки *s_initsound 0* и *snd_restart*. По завершении теста на консоли виден результат, отображающий заветное значение *fps* – среднюю частоту кадров.

Подобные измерения позволяют оценить возможности вашей системы в 3D-играх, подобрать оптимальное разрешение и проверить, что может быть узким местом. Для получения реальной, ничем не ограниченной производительности такие тесты лучше проводить с отключенной вертикальной синхронизацией Vsync, что позволяют многие драйверы, в остальных же случаях это делается не всегда очевидным способом.

с какой скоростью все это будет работать. Наверное, многим приходилось замечать, как начинает тарахтеть жесткий диск, когда при большом количестве открытых окон нажимается невинная комбинация клавиш <*Alt + Tab*>. Если приложение, к которому производится переход, давно не было активно, то велики шансы, что оно само вместе со своими данными оказалось «отправленным в своп». И теперь при «доставании» его оттуда пользователю предоставляется возможность вдоволь налюбоваться песочными часами ожидания. Ну а когда речь заходит об играх, которые куда как более требовательны к памяти... Хотя лучше ее (речь) в таком случае вообще не заводить.

В общем, простые подсчеты, которые подтверждаются практикой, показывают следующее. Объем **32 MB** является минимальным для работы с самой Windows, текстами, почтой, Internet и несложными мультимедиа-приложениями. О серьезных играх при этом лучше забыть, иначе они будут выглядеть как слайд-шоу, сопровождаемое громким и постоянным потрескиванием жесткого диска. Более или менее сносно играть (а также комфортно работать) можно при наличии хотя бы **64 MB** памяти, что стало сейчас стандартным объемом как для офисных, так и для домашних систем среднего класса. А чувствовать себя свободно, без вызванного свопингом торможения работы, позволит объем порядка **128 MB** или больше.

Если же у вас не хватает средств, чтобы установить достаточное количество памяти, выход также есть. Просто не забывайте закрывать все неиспользуемые в данный момент приложения, хотя бы таким способом освобождая побольше места в ОЗУ.

КЛАДОВАЯ ДАННЫХ

Каким бы скоростным ни был жесткий диск в вашей системе, все равно его быстродействие никогда не бывает излишним. Относительно старый накопитель, имеющий по сравнению с новыми моделями достаточно низкую производительность, может сильно замедлить работу всей системы. И наоборот: новый быстрый жесткий диск помимо увеличения объема постоянной памяти может существенно увеличить общее быстродействие ПК даже без замены остальных компонентов. Особенно сильно это чувствуется в системах с недостатком оперативной памяти, где жесткий диск будет активно использоваться под виртуальную память.

Выбор винчестера начинается обычно с его объема (об интерфейсе мы не говорим: для домашнего компьютера это почти однозначно – EIDE). И в этом отношении современный пользователь часто находится в некотором недоумении. С одной стороны, для повседневных нужд рядового владельца домашнего ПК вполне хватает накопителя объемом не более 4 GB (если, конечно, не хранить огромную коллекцию дистрибутивов и не держать одновременно десяток «толстых» игр вроде Omikron: The Nomad Soul или Outcast). С другой – диски такого небольшого (да-да, уже небольшого!) объема постепенно уходят с рынка, уступая место моделям емкостью 8–10 и более гигабайт. В этой области компьютерной индустрии прогресс идет небывалыми темпами, в частности, чрезвычайно быстро растет плотность записи информации на магнитных пластинах, которые используются в жестких дисках. В итоге этот параметр определяет минимальный объем выпускаемых накопителей. Ведь если на одной пластине умещается 8 или 10 GB данных, то меньшего объема винчестер сделать сложно. Как в известном анекдоте про новый дом с одной комнатой – «меньше не имело смысла». Есть, конечно, 4-гигабайтовые варианты с использованием одной стороны пластины – например, недорогие серии Seagate U4/U8 и Quantum lct. Однако в этом случае разница между дисками емкостью 4 и 8 GB будет совсем уж копеечной, поскольку количество пластин в них одно и то же – одна. Спрашивается, стоит ли ради экономии пяти–десяти долларов терять половину объема? Наверное, нет.

Что же мы понимаем под быстрым жестким диском, и какие параметры влияют на его быстродействие? Если вы уже определились с объемом, то дальше следует выбрать скоростной класс накопителя. Для настольных (в том числе и домашних) систем это диски с частотой вращения 5400 и 7200 об/мин. Модели с лучшими показателями обычно ощутимо быстрее, учитывая то, что они часто

оснащаются объемным кэш-буфером, также ускоряющим работу. Естественно, такие устройства дороже, чем диски с частотой вращения 5400 об/мин, но их более высокая производительность видна, что называется, «невооруженным глазом».

Прочие параметры жесткого диска, такие, как скорость чтения/записи и время доступа, равно как и производительность в реальных приложениях, – тема отдельного разговора, да и результаты эти больше интересны профессионалам. Для домашнего же пользователя важнее невысокий уровень шума и самое главное – надежность. Впрочем, последнее критично для любого пользователя, но в этом отношении большинство современных жестких дисков находятся на высоте.

И, наконец, несколько советов, как получить дополнительные удобство и быстродействие жесткого диска, не тратя на это ни копейки. Во-первых, включите для диска *режим DMA,* или *прямого доступа к памяти.* При этом центральный процессор перестает напрямую управлять обменом данными, в результате чего ресурсы CPU высвобождаются для выполнения других задач. Включается этот режим через окно диалога свойств системы, вызываемое из *Панели управления.* В списке устройств найдите раздел *Дисковые накопители* и разверните его содержимое. Отметьте строчку, соответствующую жесткому диску, и нажмите кнопку *Свойства.* В появившемся диалоговом окне откройте вкладку *Настройка*, отметьте флажок *DMA* и нажмите *OK*, после чего система потребует перезагрузиться. Если вдруг такого флажка там нет, скорее всего, используются нестандартные драйверы жесткого диска, которые управляют режимом DMA самостоятельно. Кстати, те же действия можно (и нужно) проделать и для накопителя CD-ROM или DVD-ROM. Однако если ваш процессор *разогнан*, т. е. использует повышенную частоту системной шины (в чем вы можете быть не уверены), то DMA лучше не включать. Иначе – disclaimer: за сохранность данных на диске ни автор, ни редакция ответственности не несут.

Во-вторых, самостоятельно устанавливая новый жесткий диск, избегайте его подключения на один EIDE-шлейф с накопителем CD-ROM. И если вы приобретаете новый винчестер, но старый также оставляете в системе, то лучше поступить следующим образом. Подключите новый диск к одному EIDE-шлейфу, а ко второму – старый накопитель вместе с приводом CD-ROM.

В-третьих, старайтесь грамотно размещать данные. Практика показывает, что нет смысла хранить приложения, игры и файлы данных на одном разделе. Лучше разнести их по разным логическим дискам, что будет и более понятно, и более безопасно.

И, наконец, не забывайте о профилактике винчестера, регулярно проводя его проверку как на ошибки и сбои, так и на вирусы. А еженедельная или более частая дефрагментация добавит производительности, причем совершенно бесплатно.

ОСНОВА ОСНОВ – МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Такой пестроты, которая наблюдается на рынке материнских плат, нет, пожалуй, больше нигде. Разнообразие процессорных разъемов, чипсетов, форм-факторов, слотов и дополнительного оснащения создает путаницу, в которой неспециалисту разобраться будет не под силу. Поэтому лучше всего основываться на имеющемся и выбирать плату под ваш процессор. Форм-фактор предпочтительнее ATX или Micro ATX, стоит лишь позаботиться о соответствующем корпусе. К весьма желательным функциям можно отнести мониторинг системы, т. е. слежение за температурой процессора и платы, напряжениями и частотой вращения вентиляторов. Не помешает и корректная поддержка пробуждения от сигнала модема – Wake-on-Modem. Наличие на плате интегрированного аудио станет приемлемым решением для тех, кто нетребователен к звуковым возможностям ПК. Единственное – звуковой чип должен отключаться (перемычкой или через BIOS Setup). Не последнее значение имеет также имя производителя и наличие у него Web-сайта, где можно брать обновления BIOS и получать техническую поддержку. В остальном же есть смысл довериться специалистам, заручившись их гарантией и желательным обещанием «money-back», т. е. возврата денег или замены продукта, если он по каким-либо причинам вас не устраивает.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ИЛИ ВОЗМОЖНОСТИ?

Большинство вышеприведенных рассуждений и советов касались в основном оптимальной производительности. Но нередко бывает так, что в этом смысле система вполне вас устраивает. Тогда на что стоит тратить дополнительные средства, буде таковые образуются? Ответ простой: если наличие более мощного компьютера у соседа не мешает вам спокойно спать и есть, самое время позаботиться о расширении возможностей своего ПК. У вас еще нет модема? Трудно поверить, скорее покупайте и подключайтесь к Internet! Неподалеку от компьютера есть видеомагнитофон и телевизор? Тогда при покупке новой видеокарты позаботьтесь о наличии видеовхода и ТВ-выхода, чтобы смотреть видео прямо на мониторе или выводить изображение на телеэкран. Болят глаза от долгого сидения за компьютером? Видимо, стоит подумать о замене старого монитора... И список этот можно продолжать до бесконечности, постепенно превращая ПК в настоящий центр для работы, обучения и развлечений.

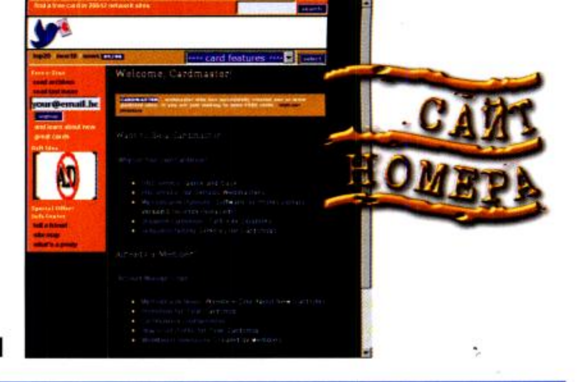
ТЕПЕРЬ, СОБРАВ ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ...

И, наконец, обсудив по отдельности основные компоненты ПК, не мешало бы собрать их воедино, вспомнив о том, что же все-таки они образуют. Естественно, кроме устойчивой и надежной работы, которая разумеется как бы сама собой, пользователь вправе требовать от своего ПК отработки каждой копейки из вложенных в него средств. И даже при покупке «компьютера вашей мечты», когда стоимость отходит на второй план, сбалансированность все же следует соблюдать. А если вдруг в результате разумной экономии появятся лишние деньги, то вы их с радостью потратите на что-нибудь полезное. Например, купите струйный принтер, сканер, джойстик, хорошие колонки. Или просто, по сезону, – билет на горнолыжный курорт.

Все вышесказанное можно подытожить в виде нескольких простых правил.

- Без нужды не завышайте мощность процессора. А если ПК используется для игр, то соотносите мощность CPU с быстродействием видеокарты.
- Не экономьте слишком много на памяти, чтобы не снизить производительность всей системы.
- Содержите в чистоте и порядке жесткий диск, это хранилище программ и данных и продолжение вашей оперативной памяти.
- Старайтесь не просто успевать за прогрессом, а оценивать реальную необходимость апгрейда, учитывая текущие цены, ваши возможности и решаемые с помощью компьютера задачи.
- Соотносите наращивание производительности и функциональности, предпочитая второе, если производительность на текущий момент вас вполне устраивает.

И последнее: читайте «Домашний ПК», в котором различные руководства и подборки полезных советов будут появляться регулярно. ■



Александр Птица

Лети с приветом, вернись с ответом...

Что бы там ни кричали об одиночестве людей в современном мире, тем не менее и сегодня человек остается существом общительным и «общественным», а несколько теплых и приветливых слов еще никому никогда не вредили. Нынче заботы по доставке друзьям и знакомым праздничных поздравлений и пожеланий все больше берет на себя Всемирная Сеть, и, что самое главное, эти услуги совершенно бесплатны. Поэтому, как говорится, сам Бог велел в предновогоднем номере продолжить серию наших публикаций о бесплатных сетевых сервисах обзором «виртуальных почтамтов», обеспечивающих рассылку электронных открыток. Их еще называют е-карточками.

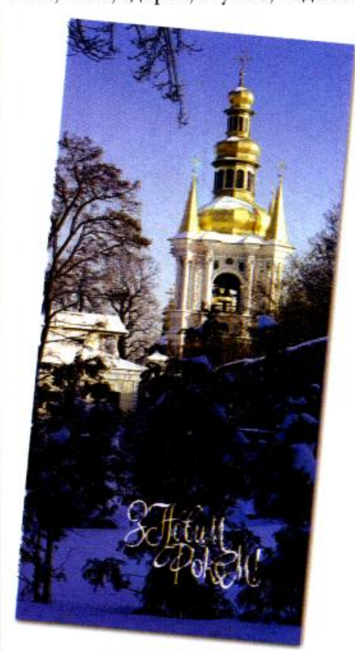
Надо сказать, что перед Пасхой, Рождеством и другими большими праздниками серверы, оказывающие этот вид услуг, работают буквально на пределе своих возможностей, обслуживая десятки тысяч клиентов в день. Я думаю, можно даже и не говорить о том, что (как и в случаях бесплатного хостинга или электронной почты) фактически оплачивают все рекламодатели, баннеры которых в изобилии разбросаны по страницам «сетевых почтамтов».

А выглядит процесс получения электронной открытки предельно просто. В один прекрасный день вы обнаруживаете в своем почтовом ящике уведомление о том, что ваш «друг, товарищ и брат» Вася Пупкин «праздравил вас с днем варенья» и, чтобы ознакомиться с почтовым отправлением, получателю надлежит отправиться по указанному адресу, а там ввести в форму прилагаемый код.

Тексты уведомлений могут быть различными в зависимости от того, какой службой отправки пользовался ваш друг, но, по сути, в них всегда написано примерно следующее: *Вася Пупкин (vasya_p@hotmail.com) отправил Вам виртуальную открытку с российского сервера виртуальных открыток. Чтобы увидеть эту открытку, Вам необходимо в течение двух недель посетить страничку по адресу: http://www.message.ru/view.cgi?greeting≠Mlkv3DcE*

Естественно, вы следуете указанной инструкции, и через несколько минут открыточка торжественно проявляется на экране вашего монитора. Как вы поняли, сотворенное руками отправителя послание не будет вечно дожидаться адресата и через установленный срок (а на каждом сервере свои собственные «условия хранения» корреспонденции) автоматически будет отправлено «в корзину».

Собственное желание поздравить кого-нибудь со знаменательной датой или просто сообщить, что, дескать, «жив, здоров, скучаю, надеюсь



на скорую встречу» реализуется с той же степенью легкости, что и получение корреспонденции. Конечно, как и в любой сфере услуг, уровень сервиса и наличие дополнительных «бонусов» зависит от конкретных поставщиков, но в любом случае отправка электронных открыток происходит примерно по одному и тому же сценарию: выбор картинки, ввод текста послания, вашего адреса и координат получателя в соответствующие поля формы и нажатие кнопки «отправить» (submit).

Ну ладно, хватит философствовать, разберетесь на месте сами, пора дать конкретные ориентиры, а то ведь Новый год не за горами. Того и гляди ваши друзья без поздравлений останутся. А выбор у нас не просто большой, а я бы сказал, громадный. Скажем, всезнайка Yahoo! одних только webcards directories (т. е. перечней Web-узлов, с которых можно отправлять электронные открытки) предлагает восемнадцать штук, а в каждом из них по несколько тысяч конкретных адресов. К примеру, в сообществе «открыточных» сайтов, объединенных вокруг *mypostcards.com,* в момент написания этого путеводителя числилось 20317 ресурсов. Кстати, этот сервер представляет особый интерес для тех из вас, кто желает открыть свою собственную службу доставки электронных от-



крыток. О том, как это сделать, я поведаю несколько позже.

В любом деле нужна отправная точка. Все чаще и чаще многие пользователи русскоязычной части Internet в таких случаях обращаются за помощью в каталог *List.ru*. Последуем и мы их примеру и поинтересуемся содержимым раздела *Домашний очаг – Праздники – Поздравления и виртуальные открытки* (*www.list.ru/catalog/13406.html*), глядишь, и сыщется кладезь с поздравительными сокровищами.



В перечне упоминаются шестнадцать русскоязычных серверов виртуальных поздравительных карточек. Окинув взглядом список, я искренне порадовался, что по-



прежнему живет и функционирует самое первое в РУНЕТе «Почтовое Отделение Куличек» (*www.kulichki.com/postcards*), родившееся в те-

перь уже далеком 1996 г. Скрипты, обеспечивающие функционирование рассылки, созданы одним из отцов-основателей этого ныне всем известного развлекательного мега-сервера Леней Уманцевым в 1996 г., а картинками поделились не менее известные в Сети личности – Ася Патрышева (*www.kenga.ru*), Маша



Школьникова (*www.kulichki.com/masha*) и сам Тема Лебедев (*www.samiznaetekto.ru*). Вот и получилось приятное во всех отношениях местечко. Нет, влечет оно публику не затейливым дизайном или новомодными штучками, вовсе даже наоборот. Здесь все дышит духом ретро, поскольку открыточки-то в основном взяты из «репертуара» почтовых отделений советской эпохи. И тем, кому хочется тряхнуть стариной и «раскрутить» адресата на ностальгические слезы, лучшего места не сыскать.

Долг уважения ветерану отдали, можно и о молодых да энергичных потолковать. Вот, к примеру, сервер Message (*www.message.ru*), без тени сомнения заявляющий на титульной странице о себе как о «лучшем российском сервере электронных сообщений». Проверим, имеются ли у него основания на столь громкие восхваления. Тематика карточек довольно стандартна – цветы, животные, пейзажи, поздравления с праздниками и памятными датами и... «про любовь». Но зато хозяева *message.ru* стимулируют активность пользователей и размещают их произведения, заслуживающие всеобщего внимания, в своих коллекциях, не забывая назвать имена авторов картинок. Но больше всего мне понравилось то, что отправителя не



обязывают ограничиваться только лишь набором изображений, хранящихся на этом сервере. Воспользовавшись любым графическим файлом (естественно, в форматах .gif или .jpg, размером 400 × 300 пикселов) и указав его местонахождение в Сети, т. е. URL, вы сможете создать собственную «эксклюзивную» открытку. А совсем недавно в меню этого сервера появился еще один приятный вид сервиса – отправка карточек в назначенный пользователем день. Так что несмотря на нескромные заявления, *message.ru* производит весьма приятное впечатление.



А как себя чувствует отечественный производитель? Если есть достойные продукты, то почему бы и не поддержать земляков. Загляните на донецкий Web-узел «Виртуальные почтовые открытки» (*ecard.skif.net*). Стильность и изысканность чувствуются здесь во всем, начиная от общего дизайна страниц и заканчивая собственно подборкой изображений для открыток (общим числом 118). Без любимых всеми виртуальными почтамтами цветов, животных и детей не обошлось и здесь, но зато с какой элегантностью все подано!

У сервера UA-Cards (*www.ua-cards.com*), именующего себя первым в Украине (непонятно, правда, первым в плане лидерства или появления на свет), дизайн особыми изысками не отличается и выглядит поскромнее, чем у донецких коллег, но уровень «обслуживания» ничуть не хуже. Что касается круга тем, охваченных на UA-Cards, он даже шире, чем на ecard.skif.net, – ко всем тамошним кошечкам, собачкам, очаровательным деткам и томным красавицам добавлены и шикарные автомобили, и красивейшие закаты с восходами, и даже забавные жизненные ситуации.

А вот теперь я с гордостью хочу заявить, что в небольшой команде, широко раскинувшей на необъятных просторах Internet упомянутую в самом начале сеть *Mypostcards.com*, одну из первых скрипок играет наша соотечественница – харьковчанка Наталия Зубарь, неординарная личность, прекрасно проявившая себя в таких, казалось бы, далеких друг от друга «парафиях», как художественный перевод (опубликовано несколько книжек) и программирование. Но самая главная



притягательная особенность *Mypostcards.com* состоит в том, что, воспользовавшись скриптами, расположенными на этом сервере, любой сетянин, пожелавший запустить свой собственный виртуальный почтамт по отсылке е-карточек, может его сотворить буквально за несколько минут.

Я не имею в виду, конечно, что процесс создания элементов оформления и «верстка» html-файла займет столько времени. Чтобы все выглядело красиво, придется поработать несколько дольше, но регистрация нового «кардмастера» и запуск скриптов, ответственных за работу его собственного «почтамта», – действительно минутное дело. Но и это еще не все. *Mypostcards.com* активно работает в жанре «массовиков-затейников». Постоянно проводятся «всемирные чемпионаты кардмастеров», недостатка в призах (от бесплатного хостинга и до программного обеспечения) не наблюдается. Функционирует рассылка электронного еженедельника для кардмастеров и просто всех интересующихся этой темой. Да мало ли еще какие затеи могут придумать изобретательные хозяева этого прекрасного ресурса. Каюсь, было время, когда и я сам поддерживал небольшой сайт под названием Shotcards с вполне конкретной тематикой – скриншоты из популярных игр, и функционировал он благодаря все тем же скриптам с *Mypostcards.com*.

Итак, все прелести обмена е-открытками вам уже ясны, некоторые типичные (и не очень) образчики соответствующих ресурсов дома, у ближайших соседей и в дальнем зарубежье представлены. Пора и делом заняться – подключиться к Сети, открыть броузер и в нужное время направить его в нужное место. Я уверен – обязательно найдется открытка, которая заставит звучать в унисон две души – отправителя и адресата. ■

В ЗАПИСНУЮ КНИЖКУ СЕТЕГОЛИКА

- www.electronicpostcards.net/ecards.htm
- www.wowguide.com/Home_Family/Greeting_Cards/
- www.postcardlinks.com
- members.tripod.com/~BearJests/webcard
- www.free-web-cards.com
- www.women.com/postcards/
- www.cardcentral.net
- postcard.rus.org
- flowers.list.ru
- www.irnet.ru/superboss/
- post.nts.nnov.ru/cgi-bin/post/group.html
- flowers.krovatka.ru
- privet.com2com.ru





Александр Птица

В Сети гуляют настоящие мужчины

(из дневника, найденного в забытом файле)

Мужчины – безусловный авангард
Всех дивных человеческих затей,
И жаль, что не умерен их азарт
Ношением и родами детей.

И. Губерман

Как-то, гуляя по маленьким домашним страничкам, тем самым, которые умудренные интернетчики с налетом снобизма называют «хомяками», наткнулся я на любопытный документ. Его содержание показалось мне весьма интересным, поучительным, и поэтому я решил ознакомить с ним широкие читательские массы. Не беспокойтесь, проблем с авторским правом не предвидится. Текст печатается на абсолютно законных основаниях.



ПОНЕДЕЛЬНИК

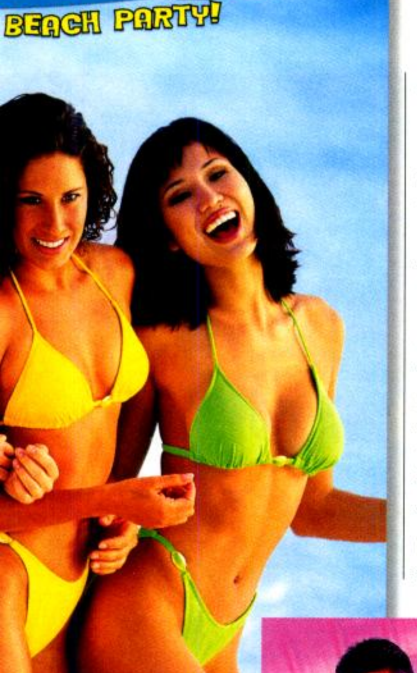
...Ой ты ж, Господи, после бессонной ночи башка раскалывается совершенно, но не подумайте, что воскресный вечер я отметил неумеренным потреблением водки **«Абсолют»** (*www.absolutvodka.com*) или не менее славного напитка под маркой **Jack Daniel's** (*www.jackdaniels.com*). Просто забрался на новые россыпи любимых песен в формате **MP3** (*www.free-mp3-files.com*) и, конечно, удержаться не смог – пришлось потратить ночные часы не на сладкие сны, а на безудержное скачивание свеженьких хитов. Надо же чем-то порадовать дражайшую половину. Ревнует она порой меня и к компьютеру, и к Internet, но поставишь ей красивую песенку – вмиг оттаивает и не пилит за всенощные у монитора.

Себя, любимого, долго описывать не буду. Только скажу, что я типичный среднестатистический мужчина в расцвете сил, только-только вышел из комсомольского возраста, работаю в небольшой, но крепко стоящей на ногах фирме. С английским вроде бы дружу. Зарабатываю достаточно, чтобы позволить себе unlimited online. Обладаю разносторонними интересами, а временами не прочь помечтать. Что ни говори, Internet, а особенно та ее часть, которую прозвали ППП (Повсеместно Протянутая Паутина), или если хотите по-английски – WWW (World Wide Web), для меня стала совершенно неотъемлемой частицей бытия. Вы говорите: «В Греции все есть», а в Internet есть все, что в Греции, и даже немножечко больше. Вот почему я так «подсел» на Internet. Сверяю с Сетью свои планы и поступки, обращаюсь за помощью, консультируюсь, приобретая необходимые вещи, частенько просто развлекаюсь. Чувствую, скоро придется в ассоциацию анонимных «сетеголиков» записываться.

...Глянув на свою небритую и заспанную физиономию в зеркало, я потянулся за бритвой, но, увы и ах, оказалось, что она «на последнем издыхании», пора задуматься о новой. А что же выбрать? Опять **Gillette** (*www.gillette.com*)? Или обратиться к продукции конкурентов? Решено – сегодня моего внимания удостоится **BIC** (*www.bicworldusa.com*), фирма, известная не только своими шариковыми ручками, но и устройствами для приведения мужского лица в благопристойный вид, а также исполненный в старинном стиле и потому радующий глаз магазинчик **«Искусство бритья»** (*www.artofshaving.com*).

К одежде я, конечно, требователен, но пока эксклюзивный «прикид» от **Кельвина Кляйна** (*www.modaonline.it/stilisti/klein/default.htm*) или **Джорджио Армани** (*www.modaonline.it/stilisti/armani/e/default.htm*) способен нанести сокрушительный удар по моему семейному бюджету. Посему приходится довольствоваться костюмами от отечественных кутюрье.

Понедельник – день политики. Так уж повелось, что у наших соседей из России самые громкие политические скандалы и кадровые перемещения в руководстве случаются непосредственно после завершения **уикенда** (*www.weekend.ru*). Государственные мужи, наконец, раскусили, что сетевые источники представляют собой великую силу, и стройными рядами двинулись в Internet. А перед выборами и подавно. Еще бы, столько дополнительных рекламных площадей. Замечательно, что в Сети построили свои виртуальные представительства многие партии и движения, а также отдельные крупные политические фигуры. Не приходится тратиться на печатные издания всех мастей и расцветок – **«Факты и комментарии»** (*www.facts.kiev.ua*), **«Сегодня»** (*www.today.kiev.ua*), **«День»** (*www.day.kiev.ua*), **«Зеркало недели»** (*www.mirror.kiev.ua*), чтобы познакомиться с множеством программ и платформ. В Сети все есть – и она все «стерпит». Но я предпочитаю аналитические сайты типа **Полит.ру** (*www.polit.ru*), где кроме горячих новостей всегда можно познакомиться с комментариями экспертов. Согласитесь, что женщины сплетничают преимущественно о косметике, одежде и недостатках мужчин. А этих самых мужчин хлебом не корми – дай посплетничать о политике. Как источник горяченького, местами



даже «компроматного» материала порекомендую **Агентство политических новостей** (*www.apn.ru*). По иронии судьбы эта аббревиатура в точности совпадает с названием информационного агентства, в былые годы вешавшего лапшу о прелестях советского образа жизни на доверчивые уши западных обывателей...

ВТОРНИК

Вторник и среда – по жизни дни большого европейского футбола, когда играются матчи клубных турниров нашего континента. Посему есть прекрасный повод поговорить об отражении в Сети футбольной тематики в частности и спорта вообще. Разве может настоящий мужчина быть равнодушным к **спорту** (*www.sport.ru*). Нет, нет и еще раз нет. Он не только болельщик, он еще и активный строитель коммуни..., простите, своего **тела** (*www.bodybuilding.com*). Строители коммунизма всячески боролись со строителями тела и прочими культуристами, навешивая на это дело ярлык «гримасы буржуазного мира». Теперь же оказывается, что все совсем не так плохо, о чем свидетельствует обилие интересной информации на сайтах **«Бодибилдинг – образ жизни»** (*peppers.spb.ru*), **«Бодибилдинг-2000»** (*body-2000.hobby.ru*), **«Качая железо»** (*www.kach.com.ua*) и их многочисленных собратьях, объединенных в тематическое **Web-кольцо** (*www.webring.org/cgi-bin/webring?ring≠body2000;list*). Советов по поводу телостроительства вы обнаружите немало, а если хотите, чтобы фигура жены (подруги, любовницы – ненужное зачеркнуть) была под стать вашей, то ей не обойтись без занятий **фитнессом** (*www.fitness.com*) или **шейпингом** (*www.shaping.ru*).



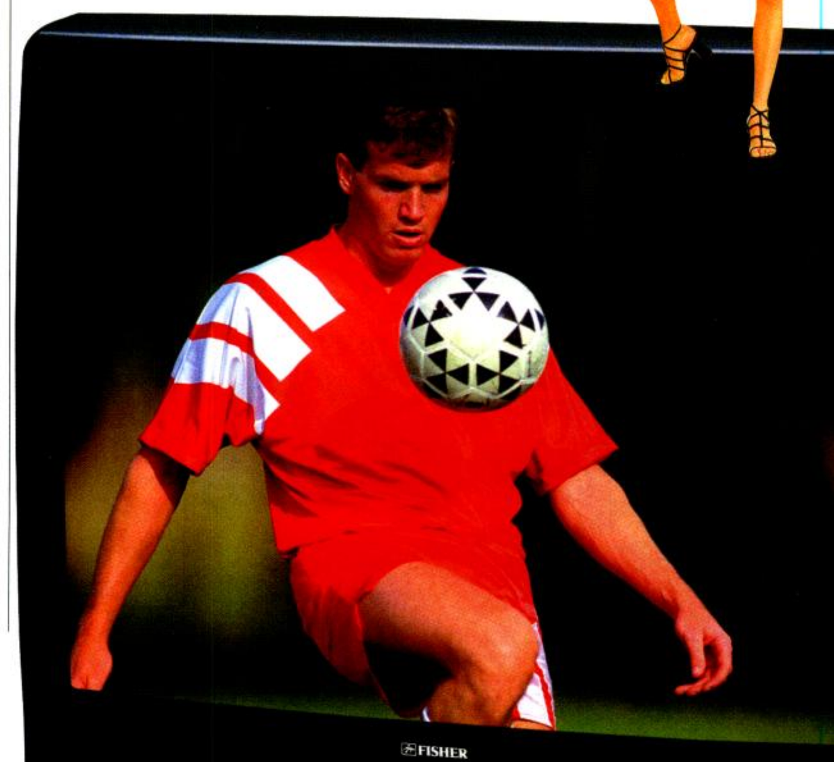
И все же тело телом, а так или иначе **футбол** (*www.soccer.ru*) – это святое, а киевское **«Динамо»** (*www.dynamo.kiev.ua*) плюс **сборная Украины** (*www.dynamo.kiev.ua/euro2000.htm*) – это дважды святое. Бог мой, какие словесные баталии разгорелись на футбольном форуме сайта *www.sport.ru* после памятного удара Шевы на последних минутах матча между Украиной и Россией, настоящее «виртуальное мордобитие». Хорошо, что обошлось без тяжких телесных повреждений, Сеть, понимаете ли, пока не способна обеспечивать дистанционное физическое воздействие на объекты. Хотя... Есть такое местечко, где говорится о некоем устройстве, котороe... Нет, рассказывать не буду, **сходите сами** (*www.fufme.com*) и убедитесь, что устройство, представленное на этом сайте, даже близких аналогов не имеет и может быть отнесено к разряду совершенно уникальных и экстремальных. Но, предупреждаю, здоровый скептицизм при изучении данного «девайса» не помешает.

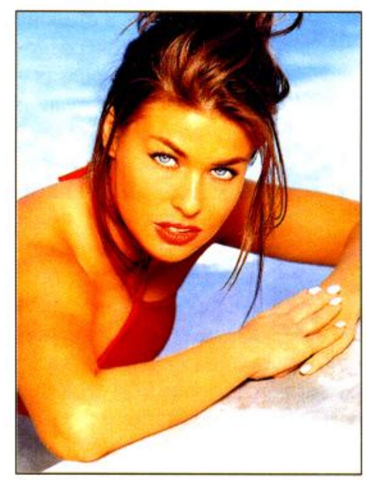
Видите, как ненавязчиво мысли потекли в сторону крайностей и экстремальностей. Штука в том, что организм просит адреналина, а острых ощущений в жизни не всегда хватает. Спасение одно – посмотреть, как рискуют другие, включить все свое воображение, и небольшой выброс гарантирован. Благо, сайтов, посвященных **экстремальным видам спорта** (*www.extremesports.com*) для настоящих мужчин, немало – **виндсерфинг** (*www.windsurfing.ticom.net*), **сноуборд** (*www.snowboards.com*), **дайвинг** (*www.aqua.ru*), **фристайл** (*www.freestyle.ru*). Кстати, последний упомянутый сайт повествует не только и не столько о «лыжном фристайле», многие из его страниц отданы другим «экстремам» – вплоть до брейкданса и агрессивного роллерства. К моему глубокому сожалению, питерский журнал **«ЭКСтрем»** не поступает в киоски Украины, но для «сетеголика» это не проблема – ему доступна Web-версия издания (*www.tag.spb.ru/extrem*).

СРЕДА

Пик рабочей недели. Все заняты, все активно что-то делают (или имитируют активную деятельность). С завтрашнего дня все мысли покатятся в сторону близящегося очередного уикенда. В курилках – расслабляющие душу и тело разговоры. О чем? Да все о них же, любимых. Любимых **женщинах** (*www.women.com*) и любимых **автомобилях** (*www.cars.ru*). Красивые женщины, равно как и красивые машины – настоящий бальзам на душу настоящего мужчины. Он-то всегда разберется, кому, когда и в какой ситуации отдать предпочтение. Бывают, правда, случаи, когда неуемная фантазия некоторых **писателей** (*www.stephenking.com*) доносит до нас леденящие душу истории с автомобильно-женским привкусом, но это, скорее, исключение из общего правила.

О, женщины, сколько вас в Большой Сети, красивых и не очень, в стильных одеждах haute couture и совсем без оных. Сколько истинных мужчин начинали странствия по Всемирной Паутине Internet с лицезрения ваших образов на страничках, густо увешанных большим количеством букв «Х». Тайный смысл этой буквы, я думаю, объяснять не нужно. Поток неофитов на порносайты не утихает, однако нормальные мужики, удовлетворив «детское любопытство», если и заглядывают туда, то крайне редко, предпочитая красивые «глянцевые» журналы типа **«Playboy»** (*www.playboy.com*), **«Penthouse»** (*www.penthouse.com*)





или «**FHM**» (*www.fhm.co.uk*). Вокруг ларрифлинтовского скандального «**Хастлера**» (*www.hustler.com*) образовалось своеобразное содружество не менее **скандальных ресурсов** (*www.bustybeauty.com*, *www.tabookink.com*, *www.xxxphoto-archives.com* и т. п.). На большинстве из них за просмотр требуют платить звонкой монетой с помощью кредитных карточек. Конечно, есть способы обойти реальный платеж (применив генератор фальшивых кредиток или исследовав списки паролей на некоторых сайтах любителей сетевой «халявы»), но уверяю вас, что овчинка выделки не стоит. Под самыми запароленными и «распаляющими воображение» обложками чаще всего скрывается совершенно убогое содержимое. Я знаю два сайта, мнению которых по поводу эротико-сексуальных ресурсов можно вполне доверять, да и обзоры написаны с изрядной долей юмора и иронии – «**Интердама**» Андрея Смирягина (*www.interdama.com*) и «**сексаНЕТ**» Кайруса Гражуолиса (*www.gazeta-net.spb.ru/sexanet*).

«Без запретов и следов, об асфальт сжигая шины, из кошмаров городов рвутся за город машины», – пел Высоцкий. По информационным хайвеям Internet разъезжают миллионы виртуальных автомобилей. Автолюбители, поставщики машин и ГСМ, автосервисы, автомобильные журналы – всего не перечесть. Многоуважаемый и много знающий популярный каталог Yahoo! на слово «cars» в строке поиска отвечает, что данному запросу соответствует 239 категорий внутри самого каталога. А теперь представьте себе, сколько конкретных автомобильных сайтов скрыто внутри этой иерархии. Далеко за рубеж ходить не будем, посмотрим, чем богаты в автомобильном смысле украинские и российские Web-ресурсы. По данным самого уважаемого в РУНЕТе рейтинга **Rambler Top 100** (*counter.rambler.ru/top100/*), среди наиболее посещаемых сайтов тематики «Авто/Мото» числятся «**Автомобили в России**» (*www.auto.ru*), «**Авторевю**» (*www.auto-review.ru*) и сайт журнала, памятного автолюбителям еще с советских времен, конечно же, я имею в виду «**За рулем**» (*www.zr.ru*).

ЧЕТВЕРГ

Рыбный день, «однозначно». И хотя нынче на предприятиях общепита сия традиция, существовавшая в античные времена, не сохранилась, зато есть повод потрепаться на темы особенностей национальной сетевой рыбалки и охоты.

Ужгородский сайт **Fishing2000** (*www.fishing2000.uzhgorod.ua*) встречает посетителей старинной китайской мудростью «Если хочешь быть счастливым один день – напейся!!! Если хочешь быть счастливым один год – женись!!! Если хочешь быть счастливым всю жизнь – сходи на рыбалку». И это правильно, один выход на рыбалку продлевает жизнь года на три – такой мощный получается заряд положительных эмоций. И даже если с уловом туго, то настроение – выше крыши, а **рекордными рыболовными трофеями** и на Web-сайтах полюбоваться можно (*www.fisher.ru*, *www.fishing.ru*, *www.fishing.co.uk*).



Никогда в жизни не подумал бы, что существует «**Академия национальных охот**», и не просто существует, а еще и такой классный сайт себе отгрохала (*www.hunting-academy.com*) – просто загляденье. Жаль только, что из-за большого количества графических элементов это чудо дизайнерской мысли загружается слишком долго, но зато потом рассматриваешь все «завитушечки» и любуешься анимированной сценкой конной охоты. Украинский журнал «**Оружие и охота**» (*www.geocities.com/Heartland/Grove/4065/*), как видно из его адреса, предпочел разместить свои странички на всемирно известном сервере бесплатного хостинга Geocities. Надеюсь, придут времена, когда этот сайт переедет в родные края и заведет себе приличное сетевое жилище с оригинальным дизайном, а то пока немножко краснеть за земляков приходится.

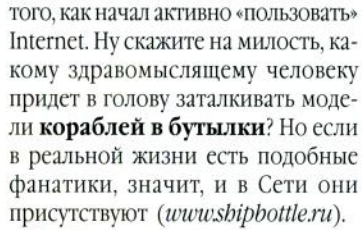


Гляжу, тормоза уже дают себя знать. Совсем забыл про один сайт, у которого прямо в названии заложена его направленность прямиком на нас, мужиков. Что вы ожидаете найти в **Мужском клубе** (*www.deol.ru/manclub*)? Трепотню о колготках или вздохи над последними дамскими романами? Ответом будет твердое «Нет и еще раз нет». Все окружено аурой мужественности – **пэйнтбол** (*www.deol.ru/manclub/paintbal*), журнал «**Оружейный двор**» (*www.deol.ru/manclub/weap_y*), **военные рекорды** (*www.deol.ru/manclub/war/*), **искусство пития** (*www.deol.ru/manclub/drink/*), но не остались без внимания и «**Жизнь интимная**» (*www.de-*

ol.ru/manclub/sex/), и даже подарки для милых дам.

Другой клуб, знаменитый еще со времен младенчества русскоязычной части Internet, стал фундаментом, на котором впоследствии вырос информационно-развлекательный сервер **«Чертовы Кулички»** (*www.kulichki.com*). Господа, предлагаю налить бокалы и поднять тост в честь **«Гусарского клуба»** (*www.kulichki.com/gusary*). Там собираются самые настоящие гусары – да заходите, не бойтесь. Только имейте прямо в виду: у гусар свои понятия о приличиях, и они не станут ради вас выбирать выражения. Поэтому, если ваши уши вянут от шуток... эээ... определенного рода, то вы ошиблись дверью, и вам укажут рукой на *www.disney.com*. Почетных гостей гусары сразу же ведут в **Красный Уголок** (*www.kulichki.com/gusary/krug.html*), где все пропитано духом такой культовой фигуры, как поручик Ржевский.

ПЯТНИЦА



В канун субботнего дня, когда еще не до конца ясно, какие планы лелеет на выходные дражайшая супруга, есть смысл выделить время на пробежку по сайтам, объединенных тематикой всяческих, свойственных особям мужеска пола, пристрастий, в просторечьи – **хобби** (*www.hobby.ru*). Надо заметить, что на этом сервере предлагается «бесплатный хостинг тем энтузиастам, которые с увлечением работают над своими домашними страницами, способствуя наполнению Российского Интернета осмысленным и творческим содержанием». Сильно сказано!

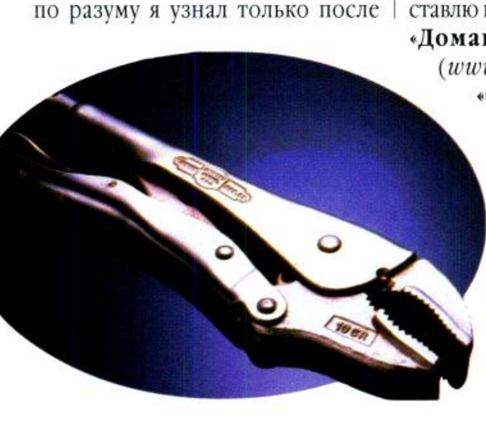
Честно признаюсь, о некоторых экзотических увлечениях братьев по разуму я узнал только после того, как начал активно «пользовать» Internet. Ну скажите на милость, какому здравомыслящему человеку придет в голову заталкивать модели **кораблей в бутылки**? Но если в реальной жизни есть подобные фанатики, значит, и в Сети они присутствуют (*www.shipbottle.ru*).

По России рыщут **кладоискатели** (*www.glasnet.ru/~osipov/index.htm*), правда, мне невдомек, за какими сокровищами они гоняются и насколько успешно их хобби, могущее плавно перерасти в бизнес.

Коллекционеры – вообще особая статья. О традиционалистах (марки, монеты, значки) и говорить не буду. А где еще, как не в Сети, вы получите шанс внимательно осмотреть **коллекции узбекских тюбетеек** (*www.ferghana.ru/al_dopa.html*), **карандашей** (*www.chat.ru/~divlor/home.htm*) или **наклеек на фруктах** (*www.air.spb.ru/fruit-design/*).

СУББОТА

Как и ожидалось, с самого утра жена нагрузила меня работами по дому. Увы, я не могу похвастаться наличием «очумелых ручек», но друзья у меня есть, прямо-таки народные умельцы, которых хлебом не корми – дай какую-то крутку закрутить да винтку завинтить. И, приходя ко мне в гости, они тут же прилипают к компьютеру и гонят мой MSIE по ресурсам, которым можно дать условное название «Домашний мастер». Ну не наградил меня Бог такими способностями и не пробудил интереса к этому, совершенно мужскому занятию, хоть друзьям доставлю несколько приятных минут. **«Домашняя энциклопедия»** (*www.housewife.ru*), рубрика **«Своими руками»** онлайнового журнала «Бальзам для души» (*www.delfin.ru/misc/balzam/osn-hands.htm*) и другие подобные местечки – истинный рай для моих корешей-рукодельников.





Поскольку (благодаря упомянутым друзьям и советам, найденным в Сети) с мелкими ремонтно-бытовыми проблемами удалось справиться довольно быстро, у меня появился солидный кусок времени, чтобы провести его в Internet в свое удовольствие. Что вы хотите, даже великие умы человечества вроде Фридриха Ницше говаривали: «В настоящем мужчине сокрыто дитя, которое хочет играть». Качества связи на отечественных линиях явно недостаточно, чтобы побегать в Quake или Unreal Tournament с соперниками, сидящими за океаном, но ведь никто не помешает мне пробежаться по игровым и развлекательным сайтам, глянуть новые скриншоты, выяснить, какие новинки ушли на тиражирование. С супер-пупер-популярными **Геймспотом** (*www.gamespot.com*), **«Скачком адреналина»** (*www.avault.com*) или **ЗАВХОЗом** (*www.dailytelefrag.com*) нынче вступил в соперничество (и вполне успешно) совершенно новый сайт **Daily Radar** (*www.dailyradar.com*), запущенный в эксплуатацию творческим коллективом известного игрового журнала **«Next Generation»** (*www.next-generation.com*).

Вечером к нам внезапно нагрянули гости. И если в древних фолиантах типа легендарной книги Елены Молоховец в случае такого «несчастья» рекомендовалось спуститься в погреб, взять оттуда все, что возможно, и соорудить нечто для сервировки стола, то нынче роль советчика на все случаи жизни берет на себя все та же практически безотказная дама по имени Всемирная Сеть. Что на стол поставить? Последовать совету дуэта **Васильев/Иващенко (Иваси)** (*publish.phys.msu.su/ivc*) и сказать себе: «Пора по **пиву** (*www.beer.kharkov.ua*), пора!» или раскошелиться на нечто более **крепкое и дорогое**, вот здесь (*www.rad.spb.ru*), например, вас просветят по самое «не хочу» относительно разнообразных элитных напитков, расскажут об истории коньяка и предложат немало рецептов коктейлей...

...Друзья разошлись почти за полночь. Все было классно. Травили свежие **анекдоты** от Вернера (*www.anekdot.ru*) и из Подтишков (*www.kulichki.com/jed*), пели песни **Высоцкого, Визбора и Окуджавы** (*www.bards.ru*), делились мнениями о новых **фильмах** (*www.km.ru/cinema/*, *www.video.ru*).

ВОСКРЕСЕНЬЕ

...Днем спал. Вечером немножко слушал музыку. Захотелось «свежатинки» в формате MP3. Залез в Сеть...

ПОНЕДЕЛЬНИК

...Ой ты ж, Господи, после бессонной ночи башка раскалывается совершенно... ■



Сергей Галушка

Искусство быть Женщиной

Но притворитесь! Этот взгляд
Все может выразить так чудно!
Ах, обмануть меня не трудно!..
Я сам обманываться рад!

А. С. Пушкин

О, женщины! Настоящий мужчина наверняка не раз благоговейно и многозначительно произносил эти слова. Сколько раз вы вдохновляли поэтов на бессмертные строки, героев – на подвиги, влюбленных – на безумство. Сколько раз вы являлись причиной дуэлей и войн, заговоров и предательств.

Милые, хрупкие, нежные, желанные. Мы готовы прощать вам ошибки, любить, страдать, разочаровываться, зарекаться и вновь влюбляться, лишь бы только видеть ваши глаза, ощущать тепло ваших рук, восхищаясь тем великим даром, который именуется женственностью. Волевые, смелые, решительные. Вы столько лет боролись за свои права, что теперь, получив эту самую свободу, частенько не знаете, что с ней делать.

А скажите честно, разве плохо оставаться просто женщинами? Не метать на сотни метров копья и молоты, не гордиться покорением Эвереста и космических высот, не кричать с трибун съездов о демократии. Разве мало быть просто Женщиной? Той неизмеримой, как Вселенная, которая может стать любовью, мудростью, страстью, ненавистью, вдохновением. Помните, у Пастернака: «Быть женщиной – великий шаг, сводить с ума – геройство». Иногда достаточно лишь одного вашего взгляда, чтобы зажечь, одного прикосновения, чтобы успокоить, одного слова, чтобы воскресить.

Фрейд наивно полагал, что весь мир управляется лишь желанием физической близости, разговор о котором в школе вызывает ехидные смешки и легкий румянец на щеках. Несчастный чудак, он, похоже, никогда по-настоящему не любил! Поскольку необъяснимо это чувство обыкновенным влечением полов и психологической совместимостью. Есть еще то, что может быть даровано только свыше и причем далеко не каждому, – великое счастье долгожданной встречи.

Но отложим в сторону философские вопросы. Как бы там ни было, мы, мужчины, хотим видеть вас всегда здоровыми, красивыми, нежными, жизнерадостными, стройными и при этом обязательно терпеливыми, мудрыми и умеющими вкусно готовить. Советы о том, как стать таковыми, содержат сотни книг и брошюр, десятки мультимедийных дисков и сайтов в Internet. Кратким обзором последних мы сейчас и займемся. Многие из них похожи друг на друга, поэтому мы выбрали лишь наиболее значимые, стильные, имеющие свое лицо.

ВАШЕ ВЕЛИЧЕСТВО, ЖЕНЩИНА

www.woman.ru



Весь материал сервера Woman четко систематизирован и разбит на рубрики, названия которых говорят сами за себя: «В гостиной у психолога», «Карьера», «Семья», «Дети», «Здоровье» и т. д. Откровенные заголовки статей интригуют: «С тещей по жизни» (больше, правда, актуально для «мужского» сервера), «Романтические советы», «Оральные контрацептивы: 5 заблуждений», «Женатый мужчина: «За» и «Против» и т. п. Информационную поддержку сайту оказывают такие гранды, как «Cosmopolitan», «Marie Claire», «Bazaar», «Она», «Домашний очаг» и др.

Под крылышком данного женского сервера скромно приютился и «Мужской закуток», где «тусуются» представители «сильного» пола. Правда, по словам самих же разработчиков, в нем напрочь отсутствуют такие понятия, как «логика», «разумность», «полезность». Зато здесь пойдет живой, откровенный разговор на темы, волнующие многих. На этих страницах мне особенно понравились слова некоей Ольги, не удержусь, чтобы не процитировать их: «Когда ты рядом с



любимым человеком, чувствуешь тепло его кожи, его дыхание, когда можешь уткнуться в ключицу, спрятаться под сильными руками – все это бессознательно порождает Нежность, Ласку и Желание принадлежать, быть Женщиной. Мне думается, что подлинная Женщина всегда обладает легкой такой мазохистичностью. Именно поэтому возникает желание принадлежать, а не быть госпожой. Именно поэтому настоящая Нежность острее чувствуется, только когда ее дарит Повелитель, твой Господин. Когда он открывает тебя самой себе, и ты уже не можешь ничего, кроме как удивляться и принимать». Я думаю, такие высказывания по душе многим мужчинам.

Но все-таки больше всего на сайте разных советов по уходу за лицом, телом, а также другой полезной и познавательной информации. Статьи написаны в легком и непринужденном стиле, их просто, что называется, смакуешь, как шоколадные конфетки. Одна моя знакомая до такой степени увлеклась чтением, что сама того не заметила, как целиком «проглотила» статью про уборку, хотя перед этим амбициозно утверждала, что ее не волнуют и не привлекают подобные темы.

Как и на большинстве женских сайтов, здесь вы найдете множество рекомендаций по воспитанию детей всех возрастов, с удовольствием прочтете смешные истории из жизни родителей. Раздел «Рецепты» способен заменить толстенные поваренные книги. Статьи рубрики «Он и Она» натолкнут на серьезные размышления, судите снова по заголовкам: «6 мифов о мужчинах», «Укротительницы суперменов», «Брачный договор: зачем он нужен и с чем его едят», «О чем не стоит говорить в начале знакомства» и т. п. Отправить виртуальную открытку своему любимому (или любимой) можно прямо из раздела «Открытки». Предсказывать опасные повороты судьбы, составлять сексуальные гороскопы, выяснять все о своих будущих партнерах и даже гадать на картах вы научитесь в разделе «Мистика». Рубрика «Мода», несомненно, будет полезна любой женщине. Здесь вы узнаете, например, когда, по какому поводу и с каким намеком следует надевать тот или иной купальник. Ну а в сопутствующем серверу чате вы непременно найдете своих единомышленников.

Постоянным посетителям этого сайта рекомендую зарегистрироваться – тогда по электронной почте вы будете автоматически оповещены о всех изменениях на сервере, а также сможете оперативно получать свежие новости.

ДЕВИЧНИК
www.devichnik.ru

Скажу честно, этот сайт мне понравился намного больше, чем предыдущий, хотя он и не пользуется «информационной поддержкой» именитых изданий. Тематическая подборка ежедневного журнала «Девичник» разнообразней, интересней, да и дизайн выполнен получше. Обсуждаемые вопросы в разделах «Тема дня», «Жизнь» и «Стиль» волнуют многих: «Рынок контрацептических средств», «Знакомства через Internet», «Одежда и ситуация», «Эротизм вашей речи», «Армия для женщин», «Гаремы XX века» и др.

Сотни советов профессиональных косметологов и психологов, множество житейских историй и рассказов... другими словами, этот сайт – «секретное» оружие женщины. Здесь вы научитесь создавать свой собственный неповторимый имидж, правильно подбирать бижутерию к любимым платьям и костюмам, равно как и запах духов и дезодорантов в зависимости от поры года и времени суток. Кроме того, в главе «Стиль» можно посмотреть на коллекции одежды от известных модельеров, правда, некоторые из них платные.

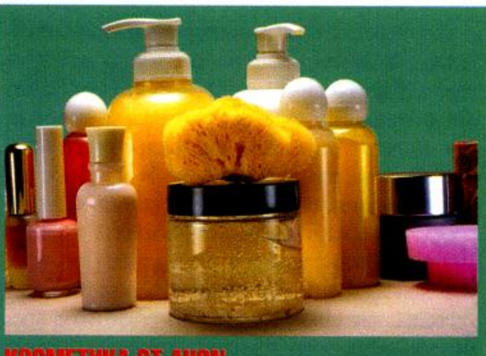
Органично вписываются в тематику сервера интервью со знаменитыми кутюрье, писателями, артистами. Валентин Юдашкин, например, поделится секретами своих творческих успехов, Григорий Остер поведет речь о различных подходах к процессу воспитания детей, а Любовь Успенская честно признается, что «не обменяла бы сто американцев на одного русского».

Рачительных хозяек заинтересуют главы «Рукоделие», «Хозяйка», в которых они найдут полезные советы и интересные кулинарные рецепты. Заботливым мамам, несомненно, придется по душе раздел «Малыш». Вы узнаете, как быстро научить ребенка выговаривать звуки «Р» и «Л», как после нескольких занятий в скороговорке «Сла Саса по соссе...» услышать в исполнении вашего чада истинное звучание шипящих согласных. Ну а темы «Объяснялки» и «Устами младенца» подарят массу удовольствия как детям, так и их родителям. Кроме того, вы сможете дополнить их сами.

Вот, например, как трактует слово «телесериал» Арина Табанакова (7 лет): «Это больше всего нравится женщинам, потому что там всякие захватывающие события происходят: мужчин, например, убивают по нескольку штук сразу». Когда Аню Глебову (9 лет) спросили: «Кого называют женихом?», – она не задумываясь ответила: «Так дяденьку называют до того, как он женится. А после того, как он женится, его уже называют другими разными словами». Лена Радковская (7 лет) считает, что круиз – это событие, «после которого мужчинам и женщинам часто приходится жениться». Ну а проницательный Федя Воронцов (8 лет) так объяснил слово «интуиция»: «У кого она есть, тот к двери подходит и уже сразу чувствует, что за ней его поджидают. И поэтому заранее достает пистолет, врывается и без лишних слов начинает стрелять».

Этот сайт – прекрасное место для проведения досуга. В рубрике «Муза» вам предложат замечательные подборки стихотворений и прозы, в разделе «Кино» расскажут о последних новинках в области киноискусства, заядлых путешественниц непременно заинтересует глава «Туризм», веселые хохотушки с огромным удовольствием почитают страницы «Хиханьки», а болтуны и болтушки непременно встретятся в чате, щелкнув на кнопке «Разговор». Ну и наконец, в разделе «Ссылки» вы обнаружите множество адресов других серверов, предназначенных для женщин.





КОСМЕТИКА ОТ AVON

www.avon.da.ru

Сразу отмечу, что практически любая более-менее серьезная компания, выпускающая парфюмерию, сегодня имеет свой собственный остров в информационном океане Internet. Не является исключением из этого правила и фирма Avon. Ее Web-сервер имеет приятный вид и, ясное дело, в основном посвящен ее же продукции. Хотя существует на нем и раздел «Советы», содержащий практические рекомендации, которые наверняка заинтересуют многих женщин. Например, с помощью несложного теста вы сможете определить тип вашей кожи и соответствующим образом выбирать необходимую косметику. Научитесь придавать своим бровям волнующий изгиб, правильно тонировать волосы и ухаживать за ними, подбирать стильную прическу, быстро накладывать макияж. Здесь вам расскажут о простейших правилах массажа, методах борьбы с целлюлитом и о многом другом.

Постоянных клиентов Avon периодически будут радовать различные суперпредложения компании. Так, в начале ноября вы могли купить два любых средства Avon Bronze и в качестве приза по дешевке (всего за $2) приобрести модный молодежный рюкзак.

Ориентироваться в широком спектре оттенков помад и теней для век, выпускаемых компанией, помогут специальные таблицы. Ну а парфюмерные изделия из серии Barbie специально предназначены для маленькой леди. Есть среди них и бальзам для губ, и одеколон «Барби» с волнующим запахом, и пена для ванны – одним словом все, чтобы пухленький забияка Амур до предела натянул стрелу своего лука, нацеленного в сердце юного кавалера.



ДАМСКИЙ КЛУБ

www.glasnet.ru/dk

Само по себе слово «клуб» говорит о некоторой избранности, элитарности, ограниченности круга людей, вхожих в это общество, поэтому было бы логично предположить, что на сайте с таким названием мужчинам, а точнее, джентльменам, делать нечего. Но не тут-то было! Как ни странно, но авторами большей половины статей «Дамского клуба» являются именно представители сильного пола.

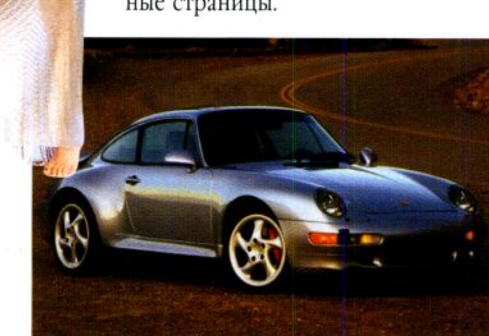
Тематика рубрик этого ежедневного онлайнового журнала впечатляет: от феминистических прокламаций до гороскопов и сонников, от контрацепции до самообороны, от психологической помощи до детальнейшего изучения эрогенных зон. Есть даже раздел «Авто-Леди», посвященный «воинам» дорог. Щелкнув на одноименной кнопке, женщины-автолюбители попадут на сервер «Miss on the wheel» (www.miss.car.ru), где смогут решить все наболевшие проблемы. Ну а читать «Женские байки» на этих страницах – одно удовольствие. Вот фрагмент одной из них.

«Еду я ранним субботним утром, – рассказывает «девушка на колесах». – Машин, как и положено в этот час, очень мало. На светофоре рядом со мной тормозит «девятка». Из окна выглядывает взъерошенная голова пацана: «Ну, че, в натуре, погоняемся. Небось и ездить-то быстро не умеешь». От такой наглости в моей голове молниеносно созрел план отмщения. Дорога мне хорошо известна: каждую ямку и кочку я знаю наперечет, не говоря уже об искусных засадах гаишников. Вот на них-то я и делала ставку. Сразу от светофора дорога круто уходит в гору, за которой совершенно не видать притаившихся ментов.

Пацан в это время зазывно подгазовывает. Зеленый загорелся, мы одновременно с ревом срываемся с места. Горочка не такая уж длинная, но разогнаться по ней мы успели километров до 110 в час. При подъезде к вершине я резко сбрасываю скорость до 60. А этот орел во всей своей красе на бешеной скорости появляется перед гаишниками. Эти как увидели его, так аж засветились от счастья. Пацану ничего не оставалось, как остановиться и задним ходом подъехать к патрульной машине, причем проскочил он от нее на приличное расстояние. Пока я проплывала мимо на своих законных 60 км/ч, мы успели обменяться многозначительными жестами: он мне кулак показал, я ему – язык. По-детски так, но приятно...». Вот такое оно, женское коварство!

Кроме того, в «Дамском клубе» вы найдете замечательные сценарии свадеб и семейных праздников, шуточные игры для детей и взрослых. Забавные советы вам помогут интересно встретить Новый год и провести День Святого Валентина. А прислав свою удачную фотографию, вы имеете шанс стать настоящей Фото-Королевой – это определится путем голосования завсегдатаев «Клуба».

Есть на этом сервере и чат, и картинная галерея, и выставка фотографий, и сборник тестов, и читальный зал – другими словами, вкусы и потребности любых посетителей будут, несомненно, удовлетворены. Дизайн сервера выполнен в виде записной книжки, и я очень рекомендую вам полистать ее интересные страницы.



ЖЕНСКИЕ СТРАСТИ
www.passion.ru

Страсть... По всей вероятности, само по себе это чувство является разрушительным, вредным, а иногда даже гибельным для человека. Оно возбуждает, опьяняет, не позволяет реально взглянуть на вещи, трезво оценить ситуацию. Тем не менее я, пожалуй, не ошибусь, если скажу, что страстная женщина – мечта любого мужчины. Находясь рядом с ней, можно забыть обо всем – о своих проблемах, тревогах и даже о времени. Существует мнение, что это всепоглощающее, отключающее разум чувство чаще испытывают женщины, нежели мужчины. Поэтому не мудрено, что в Сети возник уютный «островок» под названием «Женские страсти». Честно говоря, замечательная идея! Ее воплощение тоже не подвело, тем более, что сайт постоянно развивается и обновляется. Симпатичный дизайн, удобный интерфейс, легкий стиль материалов, много полезной информации.

В разделе «Кулинарные страсти» вы научитесь удивлять гостей изысканными холодными закусками, готовить вкуснейшие горячие блюда, узнаете рецепты модных десертов, освоите новые способы консервирования. Ваши цветы на подоконнике никогда не завянут, а садовый участок превратится в настоящий Эдем, если вы последуете рекомендациям «Страстного цветовода».

И все же, я уверен, больше всего на свете женщины любят делать покупки. Конечно же, не в гастрономах или на продовольственных рынках, обвешавшись кульками, торбами и авоськами, а в просторных современных универмагах, супермаркетах или специализированных магазинах, выбирая одежду, обувь, косметику, украшения, мебель и т. п., особенно если рядом есть мужчина, готовый тут же материализовать любой их каприз. Поэтому статьи из рубрики «Страсть тратить деньги» наверняка заинтересуют многих.

Никогда среди женщин не стихают и «Ювелирные страсти». Что лучше: вложить деньги в грубое массивное изделие из драгоценных камней и металлов или учитывать при покупке художественную ценность украшения? Как носить драгоценности? По какому случаю их надевать? С какими нарядами они сочетаются? На подобные вопросы вы получите ответы на этих страницах.

Глава «Страстная и красивая» станет для вас настольной (лучше сказать, «наэкранной») «книгой» по созданию своего собственного имиджа. Я думаю, все леди понимают, что в этом деле мелочей нет! Поэтому серьезно отнеситесь к представленным здесь советам и не оставляйте без внимания любые части своего драгоценного тела. Красивую грудь, нежную кожу, эластичную шею, здоровые зубы, пышные волосы, стройные ножки, грациозную фигуру, элегантные ногти можно надолго сохранить при соответствующем уходе (вспомните, как в последних кадрах «Титаника» многих отечественных женщин поражал педикюр у постаревшей Роуз). А правильно подобранные духи всегда добавят вам капельку шарма и обаяния.



В интимном уголке «Страстные знакомства» вы сможете завязать переписку с людьми, чьи анкеты тут представлены, а при желании оставить и свою. Каждый здесь преследует свои цели: одни хотят только пофлиртовать, другие – приобрести сексуального партнера, а третьи – найти свою вторую половинку. Причем направления поисков также совершенно различные: от обычных (типа, он ищет ее или она – его) до самых нетрадиционных (например, пара ищет пару).

Никого не оставит равнодушным рубрика «Семейные страсти». Одни названия статей чего стоят: «Основные неисправности женщин и способы их устранения», «Мужчина как функция», «Возвращение бусика (уникальный способ ликвидировать любовницу)», «Муж: обзаведение и содержание» и т. п. Тут же можно узнать, благоволят ли звезды вашему брачному союзу, заглянув на «Ярмарку гороскопов». Ну а в «Интимных страстях» вы получите исчерпывающие и «откровенные ответы женщин на сокровенные вопросы мужчин». Ну и наконец, непременно изучите раздел «Ссылки».

ПЛАНЕТА ЛЮБВИ
www.love.ru

Скажите откровенно, о прекраснейшая из женщин, хотели бы вы побывать на *Планете любви*, совершить турне по городам *Континента познаний*, красивейшим из которых является *Город свадеб*, омыться в холодных источниках *Озера невинности* и не спеша поразмыслить над жизнью, наблюдая за тем, как медленно и величественно несет свои воды *Река откровений?*

Желали бы вы, о достойнейшая из фей, совершить круиз по *Морю здоровья*, погостить денек-другой на *Острове общения*, задержаться на недельку в *Бухте наслаждений?*

Признайтесь, о коварнейшая повелительница мужских сердец, стремитесь ли вы покорить *Ведьмину гору*, дабы познать тайны ворожения и гадания, мечтаете ли овладеть искусством тантрического секса, хотите ли забраться на *Башню астролога*, откуда открываются виды на прошлое и будущее?

Что я слышу в ответ? Да, и тысячу раз да?! Тогда прекрасно, тут же наберите в своем любимом броузере заветный адрес и отправляйтесь на эту романтическую планету. Правду сказать, в *Лагуне знакомств* вас давно уже заждались, а в *Стране досуга* без вашей фантазии становится скучно. Кстати, не забудьте также заглянуть в *Долину творчества* и окунуться в горячие лавы *Вулкана конкурсов*, когда он, в конце концов, начнет свое «извержение».

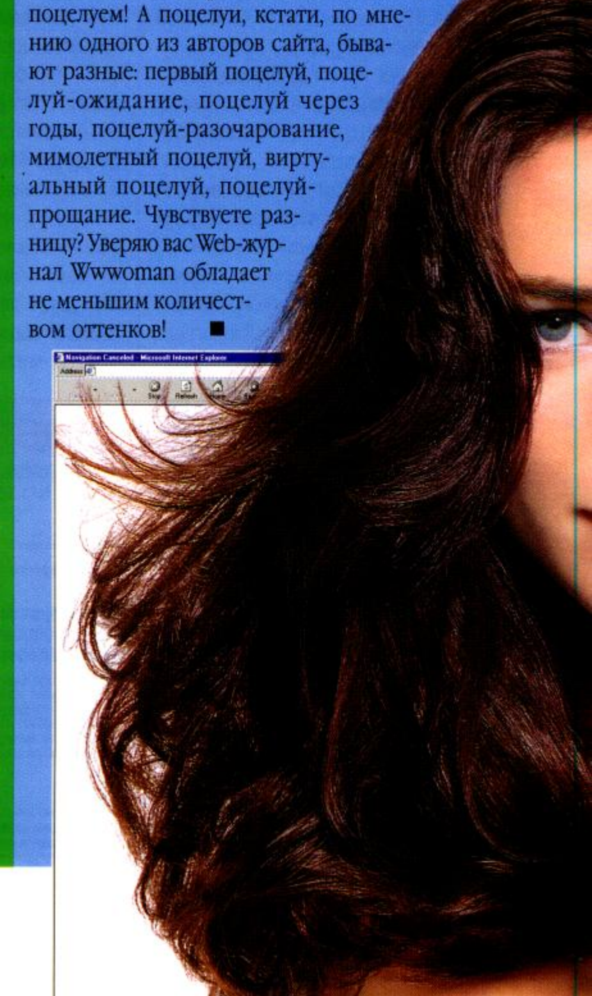
ПРОЩАЛЬНЫЙ ПОЦЕЛУЙ
wwwoman.irnet.ru

И напоследок я бы хотел порекомендовать вам еще один адресок: Wwwoman – «виртуальный периодический журнал для женщин и понимающих их мужчин», который выходит два раза в неделю (по понедельникам и четвергам). Ссылку на это издание, словно молитву, рекомендую запомнить всем женщинам и упрямо «твердить» ее грациозными пальчиками на клавиатуре домашнего ПК в любое время дня и ночи: когда на сердце весело или подкрадывается грусть, когда мучительно тревожит какой-либо вопрос или переполняет душу радость от очередной одержанной победы.

Сайт-откровение, сайт-исповедь, сайт-друг, сайт-советчик, сайт-психолог... Здесь нет закрытых вопросов, беспрерывной погони за жареными фактами, вульгарного смакования запретных тем, равно как не найдете вы тут наставлений и нравоучений. Зато есть размышления, анализ жизненных ситуаций, во всех статьях присутствуют тактичность и этика, терпимость и чувство меры, стиль и интеллигентность.

Это сайт-клад, наконец! Поскольку вы отыщите на нем огромное количество ссылок на самые популярные в Сети Web-издания для женщин: известные журналы и каталоги мод, «талмуды» кулинарных рецептов и «бестселлеры» полезных советов, видеоархивы коллекций одежды от знаменитых кутюрье... Причем каждый адрес снабжен исчерпывающими комментариями и имеет свой собственный рейтинг. Именно по этой причине мы решили не публиковать на этих страницах длинный список ссылок на другие, не рассмотренные нами серверы. Я думаю, что для ознакомления со всеми представленными здесь сайтами потребуется несколько месяцев.

Знаете, с чем я сравнил бы этот сайт? С поцелуем! А поцелуи, кстати, по мнению одного из авторов сайта, бывают разные: первый поцелуй, поцелуй-ожидание, поцелуй через годы, поцелуй-разочарование, мимолетный поцелуй, виртуальный поцелуй, поцелуй-прощание. Чувствуете разницу? Уверяю вас Web-журнал Wwwoman обладает не меньшим количеством оттенков! ■



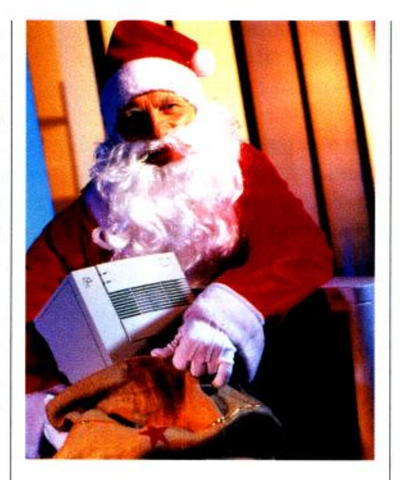
Александр Птица

Где живет Дед Мороз?

Говорят, что достопочтенный Дед Мороз (он же Santa Claus) обитает где-то в глухом уголке Лапландии, в течение года отшельничает, зато в рождественские и новогодние дни живет такой интенсивной и полнокровной светской жизнью, какая и не снилась многим звездам шоу-бизнеса. Как и у любой мировой знаменитости у него есть масса поклонников, а значит, и соответствующих страничек во Всемирной Сети. Стало быть, можно запросто говорить о том, что Дед Мороз обрел среду обитания и в Internet.

Есть, конечно, бескорыстные фанаты, совершенно «безвозмездно» создающие Web-сайты о дедуле и его ближайшем окружении, но в большинстве своем ресурсы с новогодней и рождественской тематикой открываются коммерческими структурами с целью стимуляции продаж своих товаров и услуг в период подарочного сезона.

Поглядите хотя бы на Web-сайт «**Новогодняя лавка**» с красноречивым адресом *www.newyear.ru*. Казалось бы, что в таком ресурсе не грех собрать побольше чисто новогодней информации. Не спорю, советы, тосты, рассказы о рождественских традициях разных стран, имеющиеся здесь, – чтиво приятное и полезное во всех отношениях. Но основная цель этой затеи совершенно конкретна – продажа туристических путевок. Внимательно присмотревшись, я нашел строчку мелким шрифтом, сообщающую о том, что мы имеем дело с совместным проектом сайтов «**100 дорог**» (*www.tours.ru*) и «**Туристская информационная система**» (*www.tos.ru*). Ничего страшного, путевки в Финляндию, где согласно всем географическим картам расположена Лапландия, в ассортименте есть. Значит, и до жилища дедушкиного посетители сайта сумеют добраться.



Как же самому Деду Морозу удается доставить подарки своим маленьким «клиентам»? Раньше считалось, что он спускается в дома, где мирно спят дети, через печные трубы, а сейчас? В московской «**Службе Деда Мороза**» (*www.user.cityline.ru/~marusya/moroz/sneg.html*) полагают, что высший шик сегодня – появление ожидаемого гостя из окна, поэтому натренирован целый штат дедов-альпинистов, способных выполнить такую ответственную миссию. Жалко, что сфера влияния «Службы» ограничивается лишь Москвой, но, чтоб жителям других регионов не было обидно, в подарок посетителям этой странички предлагаются «**Вызов Деда Мороза прямо на экран вашего монитора**» (*www.user.cityline.ru/~marusya/moroz/xmasfred.zip*), «**Праздничное украшение экрана**» (*www.user.cityline.ru/~marusya/moroz/xmaslit.zip*) и «**Сборник новогодней музыки**» (*www.user.cityline.ru/~marusya/moroz/sbor.zip*).

Если волей судьбы вам самому придется играть роль Деда Мороза, то обязательно загляните на страничку, где **собраны стихотворные новогодние поздравления и *пожелания*** (*coba.freeservers.com/novg.htm*). Там и пополните свой репертуар.

Знание истории и биографий выдающихся личностей еще не мешало никому. Кстати, на жизненном пути нашего сегодняшнего героя есть немало «белых пятен». Несколько исследователей из Университета Marshall в Западной Вирджинии предприняли попытку жизнеописания Санта Клауса. С результатами изысканий, прямо скажем, совершенно меняющими наше представление о знаменитом старике, можно ознакомиться на страничке **Santa Claus Timeline** (*webpages.marshall.edu/~hartwel1/humor/ MISC/SANTA_CLAUS_TIMELINE.HTML*). Обстоятельно и подробно описаны все события, происходившие с родом Санта Клаусов с 1689 по 2011 (!) год.

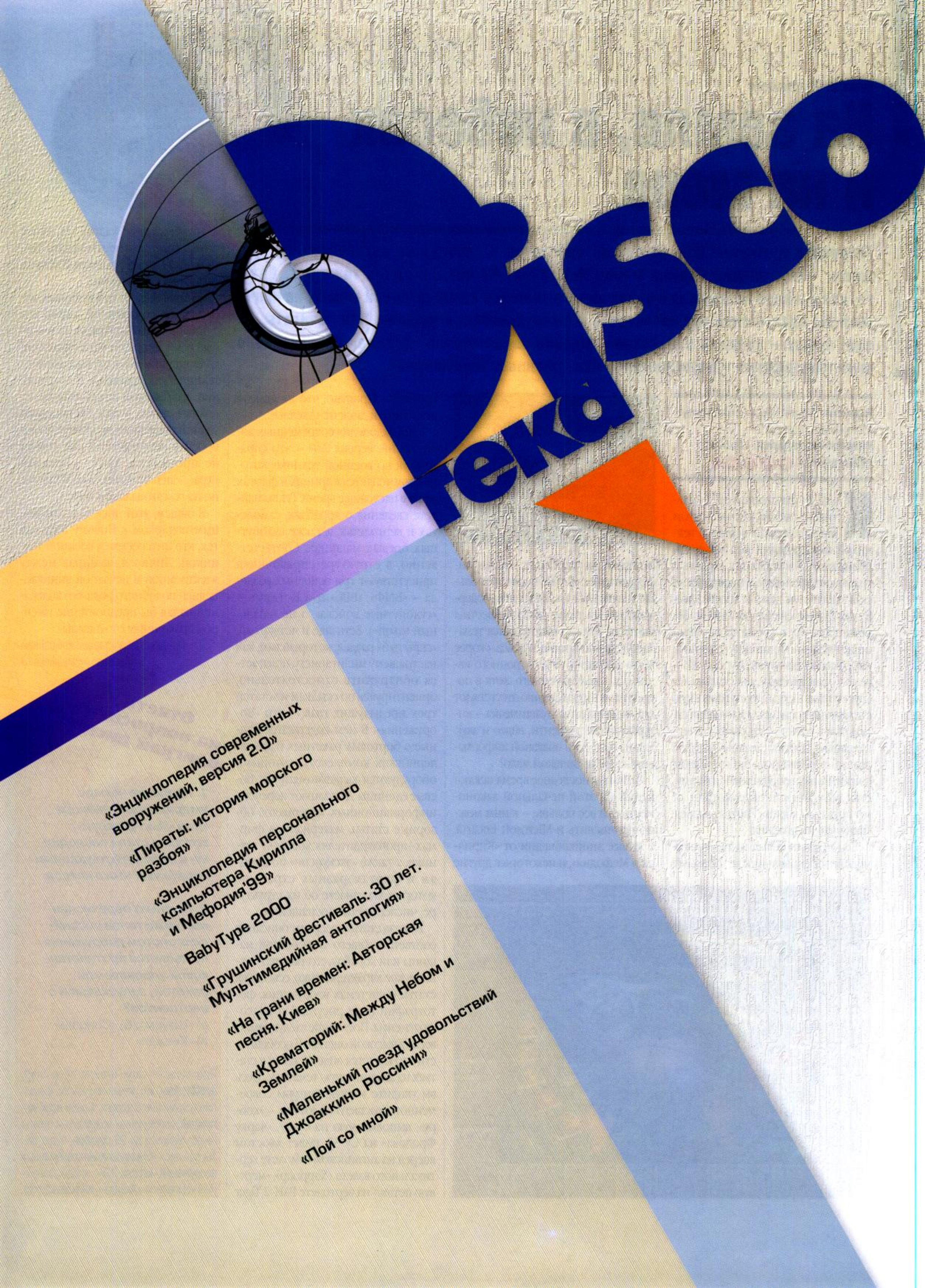
Имеются и другие «откровения», касающиеся **малоизвестных фактов** «трудового и боевого пути» заслуженного ветерана (*uproar.fortunecity.com/ jock/49/inquirer/santa_conspiracy/*). Выясняется, что он был замешан в нескольких заговорах, водил дружбу с самим Саддамом Хусейном и его «истинное лицо» нисколько не соответствует тому имиджу добродушного и общительного дедушки, который создан негодяю продажной прессой и электронными СМИ.

О том, в какой степени изложенные выше факты соответствуют действительности, лучше всего узнать у самого «героя дня». Выход на прямую телефонную связь с ним обеспечивается посетителям сайта Santa Claus Online (*www.santaclausonline.com*). Там же находится список **самых любимых Web-страничек самого любимого в мире дедушки** (*www.santaclausonline.com/santapages/favorite.html*). Тематика очевидна – Рождество, праздники, дети.

Ссылки на другие не менее интересные, полезные и познавательные Web-ресурсы, связанные с Новым годом, Рождеством и Дедом Морозом (Санта Клаусом), ищите в «Записной книжке сетеголика». ■

В ЗАПИСНУЮ КНИЖКУ СЕТЕГОЛИКА

- www.santa-claus.com
- www.bmts.com/santa
- www.compuform.com/noel
- www.wbr.com/xmasjuke
- www.christmas.com
- www.nightkitchen.com
- www.auburn.edu/~vestmon/christmas.html


isco
тека
«Энциклопедия современных вооружений, версия 2.0»
«Пираты: история морского разбоя»
«Энциклопедия персонального компьютера Кирилла и Мефодия'99»
BabyType 2000
«Грушинский фестиваль: 30 лет. Мультимедийная антология»
«На грани времен: Авторская песня. Киев»
«Крематорий: Между Небом и Землей»
«Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини»
«Пой со мной»

Роман Хархалис

На земле, в небесах и на море



Товарищи мужчины! Все, кто не интересуется и никогда не интересовался оружием, – шаг вперед, шагом марш! Нет таких? Ну вот... И здесь тоже нет. Даже те, кто в жизни не держал в руках ничего тяжелее компьютерной мыши, не прочь хотя бы просто иной раз поговорить о смертоносных игрушках. Или почитать... А еще лучше – увидеть в действии. Именно им компания «Акелла» и адресовала мультимедийную «Энциклопедию современных вооружений».

Название «Энциклопедия современных вооружений, версия 2.0»
Разработчик-издатель «Акелла»
«ДПК»-рейтинг

Каждый уважающий себя мальчишка считает своим долгом интересоваться военной техникой как прошлых лет, так и современной. У многих эта страсть с годами не проходит, а превращается в хобби или даже в профессию. Я сам, будучи еще школьником, бережно хранил и время от времени перечитывал подшивку рубрики «Морская коллекция» из журнала «Моделист-конструктор», а несколько лет спустя тратил скудную студенческую стипендию в основном на модели самолетов и военно-исторические монографии. Именно поэтому, когда в редакции появилась «Энциклопедия современных вооружений», я не упустил возможности пересмотреть ее «от корки до корки». Забегая вперед, скажу, что не пожалел.

Чем «грешит» большинство мультимедийных справочников? Пожалуй,



основной их недостаток – малая информативность. Уже после нескольких часов работы все сведения, содержащиеся на таком диске, известны наизусть. Тот, кто интересуется тематикой энциклопедии всерьез, скорее всего откажется от электронного издания в пользу печатного, хотя в последнем по определению отсутствуют все преимущества мультимедиа – интерактивные элементы, видео и звук. Что из того, если полезной информации на диске слишком мало?

Однако в последнее время исключений из этой печальной закономерности все больше – к ним можно причислить и Microsoft Encarta, и новые энциклопедии от «Кирилла и Мефодия», и некоторые другие продукты. Приятно, что их список пополнил и диск от «Акеллы».

«Энциклопедия современных вооружений, версия 2.0» – это справочник по военной технике, которая применяется в армиях и флотах мира в настоящее время. Тут вы найдете сведения о кораблях, самолетах и вертолетах, а также сухопутных боевых машинах. Соответственно, в структуре справочника присутствуют три основных раздела – «ВМФ», «ВВС» и «СВ» (здесь – «сухопутные войска», а не «спальный вагон»). Есть еще и четвертый, «скрытый» раздел, который вам, как настоящему милитаристу, полагается обнаружить самостоятельно, ориентируясь по ссылкам из статей трех предыдущих глав, – это «Вооружения». В нем содержатся данные о бортовых ракетных и артиллерийских комплексах, которыми оборудуются вышеупомянутые боевые единицы. Дополняют перечень информационных материалов обзорные статьи, материалы о фирмах–производителях военной техники, а также «экскурсии» по армиям и флотам разных стран, из которых вы узнаете об их структуре, численности и оснащении.



Каждая статья содержит описание соответствующего типа боевой машины или корабля, его тактико-технические характеристики, ссылки на статьи о системах вооружения, фотографии (или рисунки) и видеофрагменты. Последние заслуживают весьма высокой оценки. В особенности это касается видеовставок в статьях на авиационную тематику. Здесь вы увидите многие фигуры современного высшего пилотажа – «кобру», выполняемую на Су-27, «чарку Фролова» на Су-37, полет хвостом вперед на английском самолете вертикального взлета «Харриер», «мертвую петлю» на вертолете PAH-2 Tiger и другие редкие кадры. Не менее интересные фрагменты можно найти и в остальных разделах. В общем, посмотреть есть на что.

«Энциклопедия современных вооружений» содержит не только информационный материал, но и полный комплект различных «приятных дополнений». Это и словарь военно-технических терминов и сокращений, вызываемый по ссылкам из основных статей, и тест для проверки знаний из области вооружений (вопросы в нем, доложу я вам, совсем не простые) и даже... «Военная игра» – аналог «Сапера» из Windows, но на гексагональном поле.

В общем, этот диск будет отличным подарком к Новому году для тех, кто интересуется военной техникой. Лично я, выбирая между электронной и печатной энциклопедией подобного рода, без колебаний отдал бы предпочтение именно справочнику от «Акеллы».

Продукт предоставлен компанией «Акелла», www.akella.ru

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Назовите четыре американских линкора типа «Нью-Джерси», которые стали последними в мире действующими кораблями этого класса.

2. Какой из перечисленных ниже типов российских систем вооружения не является противотанковой управляемой ракетой, запускаемой с вертолетов?
а) «Штурм»; б) «Спираль»; в) «Кинжал»

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **«Энциклопедия современных вооружений, версия 2.0»**, предоставленный компанией **«Акелла»**, **www.akella.com**.

Олег Данилов

Под «Веселым Роджером»



Эх, наше черное знамя,
Эх, пропадет кто не с нами...
«Ва-Банк»

Сегодня нельзя сказать точно, кто первый пустил в обиход миф о том, что пиратство было романтичным и достойным занятием. Но факт остается фактом, за два последних столетия благодаря этому распространенному заблуждению приключенческая литература пополнилась не одним десятком авантюрных романов, главными героями которых становились «благородные рыцари морей».

Название «Пираты: история морского разбоя»
Разработчик-издатель «Акелла»
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Как всегда, правда оказалась намного прозаичней. Не было благородных капитанов на белоснежных парусниках, Робин Гудов Карибских морей, а были алчные, беспринципные преступники, наплевавшие на честь и совесть, жестокие даже по меркам своей, далеко не гуманной эпохи.

Научно-популярной литературой, посвященной пиратству и пиратам, выпущенной в последнее время на русском языке, можно без труда заполнить небольшую районную библиотеку. Естественно, и разработчики мультимедийных продуктов не проходят мимо этой темы. Так, мне известно несколько оригинальных дисков Dorling Kindersley и Microsoft, посвященных пиратству. Не осталось в стороне и московское мультимедийное издательство «Акелла», представившее диск «Пираты: история морского разбоя».

Один из основных недостатков, присущих некоторым компьютерным энциклопедиям, – малоинформативность, как ни парадоксально это звучит. Несмотря на большое количество иллюстративного мультимедийного материала, собственно текстовой информации по интересующему вас предмету в них немного. И хотя ценность конкретно этой энциклопедии весьма велика, но она явно не дотягивает до объемов информации в моей личной библиотеке, посвященной пиратству.

С основного экрана энциклопедии, на котором вольготно расположился бравый одноногий скелет, вы можете попасть в разделы, посвященные пиратам различных стран. Национальная принадлежность «рыцарей удачи» весьма разнообразна: это и французские корсары, и легендарные англичане Дрейк, Морган, Кидд и Рейли, и средиземноморские пиратские государства, и азиатские воровские картели, просуществовавшие до наших дней, и непримиримые враги Юлия Цезаря – киликийские пираты, и викинги, и даже малоизвестные неспециалистам российские каперы. Каждый из национальных разделов начинается небольшой вступительной лекцией, сопровождаемой слайд-шоу, и содержит биографии нескольких наиболее известных пиратов, поддерживаемых этой страной, или статьи, посвященные политике и истории данного пиратского государства (Киликия, викинги, Алжирский султанат). Именно здесь в статьях и заметен тот самый недостаток информативности, о котором говорилось выше. Такие неординарные лидеры, как Робер Сюркуф, Дрейк, «Черная Борода», Граммон, Д'Альбукерк, султан Барбаросса, вдова Чанга и другие, удостаиваются всего лишь небольшой, скажем так, ознакомительной статьи. Да любая приличная книга, тот же замечательный пятитомный труд Жоржа Блона «Великий час океанов», содержат целые главы, рассказывающие об этих одиозных личностях. С другой стороны, мультимедиа-энциклопедия и не должна давать развернутую научную справку по заданной теме, это, пожалуй, отпугнуло бы многих пользователей. Но все же поместить на диск более развернутые статьи наряду с сокращенными разработчики из «Акелла», наверно, могли.



Кроме собственно энциклопедических статей, на диске «Пираты: история морского разбоя» размещены: небольшой, но вполне функциональный словарь географических названий и терминов, а также раздел, посвященный кораблям и оружию пиратов. На последнем остановимся более подробно. Конечно же, считать пиратскими только 16 типов парусных и гребных судов смешно, ведь корсары использовали для промысла любую подвернувшуюся под руку посудину, да и классификация кораблей древности насчитывает более пятисот наименований. Тем не менее представленные здесь суда, в принципе, достаточно типичны для флибустьеров древности и средневековья. Хотя я бы предпочел увидеть в этом списке больше названий. Такую же претензию можно высказать в адрес великолепно выполненных экспозиций оружия и вещей пиратов. Несомненно, оба этих раздела не мешало бы дополнить не одним десятком наименований, причем присовокупить к каждому историческую справку и серию красочных фотографий.

Продукт предоставлен компанией «Акелла», www.akella.com

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Вторая мачта от носа корабля называется
а) фок-мачта; б) бизань-мачта; в) грот-мачта

2. Какое пиратское судно изображено на картинке?



а) каррака;
б) шебека;
в) галиот

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **«Пираты: история морского разбоя»**, предоставленный компанией **«Акелла»**, **www.akella.com**

Игорь Рубай

Все о компьютере, все для компьютера

В наше время компьютер постоянно совершенствуется и усложняется. Едва ли не каждый день появляются новые модели аппаратных устройств и версии программ. И все трудней разобраться в целом море информации, необходимой для повседневной работы. Порой для того чтобы найти ответ на один-единственный вопрос, приходится изучить десятки книг и журналов.

Название «Энциклопедия персонального компьютера Кирилла и Мефодия'99»
Разработчик-издатель «Кирилл и Мефодий»
«ДПК»-рейтинг  

А как же быть начинающим пользователям, которым предстоит выбрать для себя подходящий учебник или справочник? Ведь одних только «вводных курсов» в книжных магазинах Киева насчитывается больше десятка...

Компания «Кирилл и Мефодий» решила прийти на помощь тем, кто начинает изучать компьютер или время от времени нуждается в справочных сведениях. Она предлагает обновленную версию «Энциклопедии персонального компьютера», где вы найдете ответы на многие вопросы, связанные с ПК, – от истории развития и принципов действия различных аппаратных устройств до тонкостей настройки программ. Возможно, квалифицированный специалист и обнаружит, что все эти сведения ему давным-давно известны, но ведь продукт предназначен в первую очередь для тех, чьи познания в вычислительной технике не столь совершенны. Помочь быстро сориентироваться и войти в курс дела – вот назначение этого справочника.

Энциклопедия состоит из двух компакт-дисков. На первом из них находятся более 700 статей на различные темы, связанные с компьютерами. Они дополнены 477 слайдами и рисунками, 129 таблицами и схемами, 7 анимированными фрагментами (в большинстве своем иллюстрирующими принципы работы различных накопителей), а также 7 видеороликами,



которые позволят вам получить подробное представление о процессе сборки компьютера, установки и демонтажа отдельных узлов и комплектующих. Второй же диск энциклопедии – настоящее сокровище для любителей компьютерных развлечений. На нем вы найдете 30 демо-версий игр всех жанров.

Но не статьями едиными жива «Энциклопедия персонального компьютера». Она содержит не только справочный материал, но и обучающие курсы по самым распространенным программным продуктам – Microsoft Windows 95, Word, Excel, Visual Basic и Office. Кроме этого, на диске от «Кирилла и Мефодия» вы найдете сборник утилит и демо-версий различного ПО. Двадцать четыре полезных приложения, большинство из которых предназначено для работы в Internet и локальных сетях, значительно облегчат вашу жизнь на первых порах освоения ПК. Запустить программу установки любой выбранной вами утилиты можно непосредственно из окна «Энциклопедии».

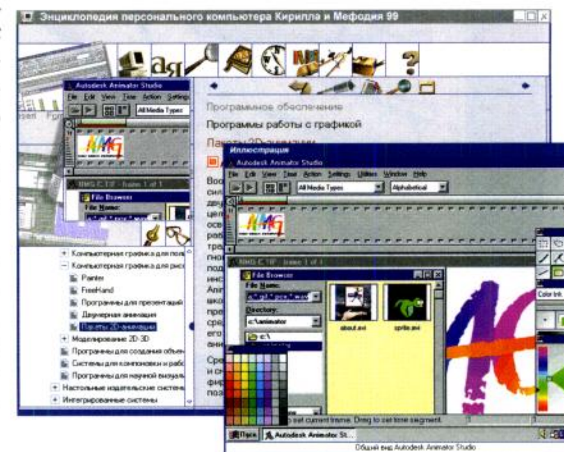
Не забыты разработчиками и поклонники компьютерных игр. Им адресован объемистый каталог, в котором содержится не только перечень популярнейших «игрушек», но и рецензии на них, взятые из ведущих российских игровых изданий. Отметим, что в каталоге находится множество ссылок на соответствующие демо-версии, расположенные на втором диске, так что вы можете самостоятельно опробовать заинтересовавший вас продукт. Особого внимания заслуживают описания прохождения и секретные коды. Если вы никак не можете справиться с «норовистой» игрой, возможно палочка-выручалочка от «Кирилла и Мефодия» окажется кстати.

Для тех, кто собирается в путешествие по Internet, предлагается интересная подборка материалов: информация о структуре Сети, принципах ее функционирования, ответы на часто задаваемые вопросы, а также путеводитель по самым популярным Web-сайтам.

Дизайн интерфейса «Энциклопедии персонального компьютера» выполнен в стиле, знакомом по другим познавательным программам «Кирилла и Мефодия». Здесь вы найдете и несколько фирменных «изюминок», характерных для продуктов этой компании. Прежде всего это медиа-каталог – удобный инструмент для поиска рисунков, таблиц, видеороликов и анимационных фрагментов. Не забыта и ставшая уже привычной викторина. С ее помощью можно не только проверить свои знания в различных областях, связанных с ПК, но и узнать много нового.

Итак, что же такое «Энциклопедия персонального компьютера Кирилла и Мефодия'99»? Мультимедийный справочник? Больше! Интерактивный курс обучения нелегкому ремеслу пользователя ПК? Еще больше! Ведь она содержит не только море полезной информации, но и набор инструментов для повседневной работы, и целый игровой информационно-развлекательный центр. В общем, данный диск, в отличие от многих энциклопедий-однодневок, имеет все шансы надолго поселиться по соседству с вашим домашним ПК. Он вполне заслуживает этого почетного места.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 488–2278



Лилия Безгубенко

Главное – тренироваться!



Несмотря на непростую ситуацию в стране и, в частности, на рынке труда со страниц деловых изданий не исчезают объявления о поиске квалифицированных специалистов. И почти в каждом – требование навыков работы с компьютером. К тому же теперь недостаточно знать, «где у этого ящика кнопка», а необходимо как минимум уверенно «стучать» по клавиатуре.

Название BabyType 2000
Разработчик-издатель Doka
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Безусловно, подобные навыки можно приобрести старым дедовским способом – ежедневными практическими упражнениями. Но если вы – сторонник серьезного научного подхода к решению любой проблемы, попробуйте использовать для совершенствования в этой области замечательный клавиатурный тренажер BabyType 2000 от российской компании Doka.

BabyType 2000 – оригинальный продукт, который сделает изучение слепого метода набора текстов увлекательным, как детская игра. Вам и нужно-то всего-навсего выполнить последовательность упражнений на клавиатуре, помогая незадачливому глазастому существу неопределенной породы по имени Бэбитайп спасаться от преследователей.

Программа предназначена для работы со стандартными раскладками клавиатуры для шести языков: американской, английской, немецкой, французской, швейцарской и русской. Подобная многоязычность позволяет существенно расширить обучающие возможности BabyType 2000.



Следовательно, первое, что вам предстоит сделать до того, как приступить непосредственно к уроку, указать язык обучения. Второй шаг – выбор уровня сложности. Здесь он определяется количеством печатных символов, используемых в начале игры. Стартовый уровень – 2 (две буквы). После выполнения последовательности из нескольких упражнений, в которых темп игры, а соответственно и печати, нарастает, программа добавит новый символ для тренировки. Таким образом, BabyType 2000 каждый раз дополняет набор символов одним знаком, доводя их общее количество до 97.

Очень важным (во всяком случае для наглядности) оказался демонстрационный режим. Запустив его, вы увидите правильное расположение рук на клавиатуре, а также правильные движения пальцев при печати каждого символа. Чтобы посмотреть, как должны перемещаться пальцы при наборе конкретной буквы или знака, достаточно выбрать этот символ с помощью клавиш.

Интересно задумана и таблица рекордов, которая используется для наблюдения за вашими успехами. Здесь указаны ваше имя (его нужно обязательно ввести), общая оценка успеваемости (по сути, количество «набранных» символов), максимальный уровень, достигнутый в игре, средняя скорость печати и общий процент ошибочных ударов по клавишам.

Теперь несколько слов о самой игре. В ней вам необходимо обеспечить безопасное путешествие забавного персонажа среди разнообразных неземных пейзажей. Его преследуют невероятные чудовища и механизмы, и Бэбитайп может спастись от них только с вашей помощью. Для этого вам предстоит своевременно убирать буквы, находящиеся на его пути, правильно печатая их на клавиатуре. Скорость передвижения монстров, охотящихся за героем, зависит от вашей средней скорости печати и все время подстраивается под ваш темп. Чем быстрее вы печатаете, тем быстрее движется ваш преследователь, и наоборот. К тому же программа дает вам подсказки, подсвечивая на картинке клавиатуры нужные клавиши.

После того как вы успешно пройдете заданную последовательность экранов (пейзажей), программа добавит новый символ для тренировки, выдав соответствующее сообщение. Очередной раунд игры закончится лишь в том случае, если вы превысите допустимое для данного уровня количество ошибок (индикаторная полоса дойдет до конца окна). После этого программа покажет вам таблицу рекордов с десятью лучшими результатами.

Удивительно, но такая простая на первый взгляд игра действительно заставляет вас печатать вслепую, используя все десять пальцев. А постепенное повышение уровня сложности и адаптация к вашей скорости набора делают процесс обучения совсем несложным.

Остается только запастись терпением, неторопливо проходя все уровни BabyType 2000. В результате вы в скором времени изучите всю клавиатуру и овладеете навыками десятипальцевой слепой печати.

Продукт предоставлен компанией Doka, www.doka.ru

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Французская раскладка клавиатуры называется...
а) QWERTY; б) QWERTZ; в) AZERTY

2. Назовите клавиши, на которых во время печати должны находиться указательные пальцы левой и правой руки
а) Ы и Д; б) А и О; в) В и Л

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **BabyType 2000**, предоставленный компанией **Doka**, **www.doka.ru**







Александр Птица

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались...

Любовь к песне глубоко заложена в нашем менталитете. Нам хочется петь и в «дни разлук и горестных сомнений», и в минуты безудержной радости, а если песня удачно попадет в резонанс с частотой твоей внутренней настройки, то будь уверен, она останется с тобой на всю жизнь.

ВОЗЬМЕМСЯ ЗА РУКИ, ДРУЗЬЯ!

Название «Грушинский фестиваль: 30 лет. Мультимедийная антология»
Разработчик-издатель Медиа-ассоциация «Эстафета» (Самара)
«ДПК»-рейтинг

Задумайтесь над тем, какой должна быть сила, способная подвигнуть десятки тысяч человек, независимо от прихотей погоды или житейских передряг, на ежегодное паломничество в живописный уголок вблизи города Самары, известного в советские времена под названием Куйбышев. Вы согласны, что футбол на стадионе и футбол по телевизору – это «две большие разницы». А теперь представьте себе обычную кухню советского интеллигента, на которой он чувствует себя свободно и после рюмки-другой с друзьями не прочь попеть. Он что, будет с пафосом исполнять «Яростный стройотряд» или «Мой адрес – Советский Союз»? Нет, вы услышите негромкие, но такие близкие душе и сердцу песни Окуджавы, Визбора, Городницкого и других авторов-исполнителей, которых в народе называют бардами. А самарская лука стала пристанищем самой большой со времен господства тоталитарной идеологии неформальной «тусовки» людей, объединенных общей страстью к авторской песне и желающих хоть раз в году окунуться в атмосферу настоящей свободы. Ежегодный фестиваль авторской песни под Самарой носит имя Валерия Грушина.



Валерий Грушин окончил V курс Куйбышевского авиационного института им. С. П. Королева и не успел защитить диплом. В туристском походе в Саянах на реке Уде в августе 1967 г., спасая детей с перевернувшейся лодки, он утонул, исчерпав все свои силы при оказании помощи.



На первую встречу друзей и единомышленников собрались 500 человек, а в 1998 г. по примерным подсчетам комендантской службы фестиваля на поляне жили около 140 тыс. человек из почти двухсот городов России и ближнего зарубежья, не говоря уже о гостях из двенадцати стран мира.

В принципе, можно гордиться даже тем, что Грушинский фестиваль старше легендарного Вудстока. Ведь американские хиппи и их музыкальные кумиры в течение «трех дней музыки и любви» «оттягивались» возле фермы Макса Ясгура в штате Нью-Йорк годом позже, в 1969-м. Но по сути своей и Вудсток, и Грушинский – одного поля ягодки. Их движущая сила – стремление индивидуума стать частью сообщества себе подобных личностей и тем самым в сотни раз усилить ощущения от всего происходящего вокруг. А как же быть тем, кто по духу тоже относит себя к грушинцам, но по каким-то причинам просто не может себе позволить июльскую вылазку в окрестности Самары? О них позаботились Самарский областной клуб авторской песни им. В. Грушина и медиа-ассоциация «Эстафета», выпустившие в честь тридцатилетия фестиваля мультимедийную антологию.

...На экране постепенно проявляется вечерний пейзаж – горящие костры, огромная гитара-сцена, лежащая на воде. И как будто наяву начинаешь ощущать аромат дыма, потрескиванье сучьев в кострах и ту самую дружественную атмосферу, свойственную авторской песне, о которой всегда говорил Владимир Высоцкий.

По всему видно, что воссоздать в мультимедийном продукте дух Грушинки взялись люди, влюбленные в песню, прекрасно знающие историю фестивалей, а работали они по велению сердца и души. Посему и первый опыт оказался очень удачным как по информационной насыщенности продукта, так и по многим другим параметрам. Двести лучших песен, многие из которых дебютировали на фестивале, а уж потом разлетелись по необъятным просторам бывшего СССР, собраны в разделе «Фонотека». Просмотрев любой из двадцати видеофрагментов, вы получите истинное наслаж-





дение от встречи с прекрасным, ведь в «Видеотеку» отобраны только настоящие жемчужины в исполнении Сергея Никитина, Виктора Берковского, Юрия Кукина, Вадима Егорова и других «мэтров».

Совершить «путешествие во времени» и побывать на двадцати пяти фестивалях поможет раздел «Антология фестивалей», «спрятанный» под картинкой, изображающей сцену-гитару. Не удивляйтесь числу 25, дело в том, что несколько лет подряд Грушинский был под запретом и просто не проводился. О причинах говорить не нужно, и так все ясно. Виртуальная экскурсия происходит в режиме «слайд-шоу», а фоторепортаж сопровождается песнями.

Более восьмидесяти самых интересных солистов и ансамблей представлены в рубрике «Музыкальные портреты», где не только можно послушать песни в их исполнении, но и познакомиться с биографическими данными и, конечно, просмотреть обширные подборки архивных фотографий, многие из которых считаются по-настоящему уникальными. Правда, графическое оформление этого раздела несколько выпадает из общего стиля диска и «режет глаз» цветовой гаммой, мало подходящей для представления бардов.

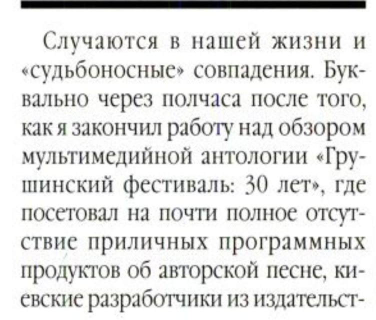
Если копнуть глубже, то, конечно, можно отыскать и другие недостатки. Так, например, очень жаль, что на диске нет полного списка лауреатов фестивалей. Но это не беда, в конце концов, и на официальном Web-сайте посмотреть можно. Главное в том, что наконец-то появился качественный продукт об авторской песне, которую раньше разработчики мультимедийных программ почему-то обходили вниманием.

КИЕВ НА КАРТЕ СТРАНЫ БАРДОВ

Название «На грани времен: Авторская песня. Киев»

Разработчик-издатель компьютерное издательство «Фрегат»

«ДПК»-рейтинг   



Случаются в нашей жизни и «судьбоносные» совпадения. Буквально через полчаса после того, как я закончил работу над обзором мультимедийной антологии «Грушинский фестиваль: 30 лет», где посетовал на почти полное отсутствие приличных программных продуктов об авторской песне, киевские разработчики из издательст-

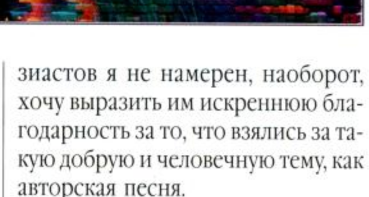


ва «Фрегат» принесли в редакцию свое новое творение – «На грани времен: Авторская песня. Киев».

Наша древняя столица имеет все основания, чтобы быть нанесенной на карты Страны Бардов. Не только потому, что выступления «звезд» авторской песни в Киеве всегда проходили и проходят с аншлагами. Не только потому, что в серо-черные застойные времена в живописных лесах под Киевом случались «мини-Грушинки», выливавшиеся их организаторам в серьезные неприятности и плотное общение с «органами». Дело в том, что на счету наших земляков тоже немало прекрасных песенных образцов, а имена большинства авторов-исполнителей из Киева известны далеко за пределами Украины.

Мне судьба подарила радость общения со многими из них. К сожалению, «иных уж нет, а те – далече». Спит вечным сном Саня Авагян. Леня Духовный в Штатах вспоминает о том самом Подоле, без которого, как поется в его песне «Киев невозможен». Дима Киммельфельд («Графиня, мне приснились ваши зубы», «Эх, Запад, не пот, а запах...») проводит слеты любителей авторской песни в Израиле.

Помните, как пел Вадим Егоров: «Но не прервать связующую нить, она дрожит во мне и не сдается». Несмотря на то что реалии нынче совсем не те, что были десять или двадцать лет назад, интерес к авторской песне у наших земляков не ослабевает, а в ряды ее верных поклонников вливаются совсем молодые люди. Познакомиться с тремя известными киевскими авторами-исполнителями им поможет новый мультимедийный диск.



Игорь Жук – человек, в котором прекрасным образом уживаются «физик» и «лирик». Один из ведущих специалистов известнейшей на украинском рынке IT-компании Ulys Systems, талантливый художник, автор сценариев к научно-популярным фильмам и нескольких познавательных детских книжек. Еженедельные встречи с другим героем диска Владимиром Семеновым в программе «Доживем до понедельника» на телеканале «Гравис» уже успели полюбиться публике, а с песнями Владимира Каденко можно было познакомиться, исследуя «грушинскую» антологию. Прямо скажем, выбор вполне достойный.

Технологически продукт построен на основе мультимедийного проигрывателя Enter Media Player, обладающего неплохим «ассортиментом» возможностей. Программисты из «Фрегата» прямо-таки «одушевляют» свое творение, отмечая на собственном Web-сайте (www.fregat.kiev.ua), что программа «знает список песен, тексты стихов и умеет их прокручивать (скроллировать) синхронно звучанию». И к тому же она «сама» ставит в соответствие конкретным песням нужные иллюстрации, например, песня Игоря Жука о кладбище Сен-Женевьев де Буа, усыпальнице многих великих мастеров русской культуры, сопровождается художественной композицией автора, где мы видим Александра Галича, нашедшего последний приют в этом уголке Парижа. Большинство иллюстраций, собранных на диске, очень близки по духу тем песням, с которыми они «стыкуются».



Каждый автор представлен десятью произведениями, наиболее выразительно характеризующими его стиль, однако мне кажется, что этого все-таки маловато. Для полноты картины не помешали бы и краткие биографические справки. Но, по правде говоря, сильно ругать киевских энтузиастов я не намерен, наоборот, хочу выразить им искреннюю благодарность за то, что взялись за такую добрую и человечную тему, как авторская песня.

Уроки «первого блина», я думаю, будут учтены в следующем диске, на выход которого я очень рассчитываю. Не забывайте – в Киеве есть еще и Анатолий Лемыш, и Ирина Карпинос, и Ольга Богомолец, и другие прекрасные «поэты с гитарами». Будем ждать улучшенного, дополненного, расширенного издания антологии киевской авторской песни.

Продукт предоставлен компанией «Фрегат», www.fregat.kiev.ua



1. Как назывался киевский театр, знаменитый тем, что занимался организацией концертов известных бардов?

а) «Лицей»; б) «Гимназия»; в) «Академия»

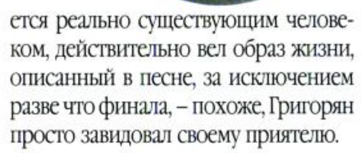
2. Кого из указанных ниже украинских писателей-фантастов можно отнести к славному племени авторов-исполнителей песен под гитару?

а) Сергея Дяченко;
б) Владимира Васильева;
в) Генри Лайона Олди

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **«На грани времен: Авторская песня. Киев»**, предоставленный компанией **«Фрегат»**, **www.fregat.kiev.ua**

Сергей Светличный

Дом вечного сна в мире, полном любви



Одними из самых популярных мультимедийных продуктов являются, пожалуй, музыкальные рок-энциклопедии. В роли первопроходца на этом поприще в свое время выступила популярная рок-группа «Наутилус Помпилиус». Их «Погружение», помнится, выглядело вполне достойно, опровергая тезис о форме первого блина, так что даже последовавший вслед за выпуском этого диска распад «Нау» не испугал другие коллективы. Не так давно их ряды пополнила и группа «Крематорий».

Название «Крематорий: Между Небом и Землей»
Разработчик-издатель «Акелла»
«ДПК»-рейтинг

Отношение к «Крему» (так иногда называют группу) в народе неоднозначное. Кого-то шокируют песни вроде «Палковводец Красс». Кто-то, быть может, считал утверждение «моя смерть разрубит цепи сна» руководством к действию. Кто-то недоуменно пожимает плечами, услышав, что «по бетонной стене летит паровоз, А и Б сидят на трубе». Кто-то искренне верит, что «все оттого, что Павлик Морозов жив». Кто-то мечтает быть «согретым теплом женщин города Роз»... Деятельность группы многогранна, и дать ей полную и ясную характеристику невероятно трудно. Причем задача не становится легче оттого, что на ее творческий труд отведено целых два компакт-диска. В конце концов, и «Крематорий» появился не вчера, за 15 лет своего существования в его репертуаре накопилось огромное количество песен – и лирических, и циничных, и откровенно жестоких.

«Секс, выпивка и рок-н-ролл» – так, перефразируя один известный девиз, можно охарактеризовать тематику



песен группы. Ну и, конечно же, «Крематорий» не был бы собственно «Крематорием» без еще одного лозунга: «Все мы там будем». Смерть как повод для циничной шутки – визитная карточка группы («я любил одну даму, но ее раздавил экскаватор»).

Полагаю, теперь становится ясно, какая сложная задача стояла перед разработчиками – создать цельный продукт на основе настолько противоречивого материала. И, на мой взгляд, им это удалось.

«Акелла» дает пользователю возможность самому составить мнение о группе по сухому изложению материала, фотографиям музыкантов и малоизвестным фактам их биографий, а также полному «собранию сочинений». Разработчик передает свое видение их творчества посредством... оформления энциклопедии, т. е. интерфейса. Казалось бы, ну что можно выразить с помощью кнопок, иконок и фоновых рисунков? Оказывается, не так уж и мало. Летающие слоны с человеческими руками – детали оформления одного меню. Жутковатые рожи (одна с широко распахнутым ртом, другая – с плотно сжатыми губами) – регулировка уровня громкости. Ползунок – в виде скелета рыбы. В разделе «Авторы» – повесившийся попугай, которого можно передвигать вдоль веревки. Кнопки: кружка пива – справка, дымящиеся трубы крематория – авторы, череп – выход из энциклопедии. Причем все это выполнено в весьма жизнерадостной цветовой гамме... Театр абсурда. Затасканные слова, но что поделать, если жизнь у нас такая? Так что расслабьтесь и получайте удовольствие.

Думаю, о стиле энциклопедии вы уже имеете некоторое представление, поэтому вкратце опишу собственно ее содержимое. «Между Небом и Землей» состоит из нескольких довольно традиционных разделов.

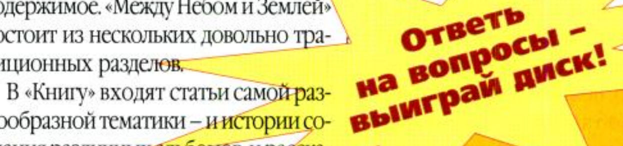
В «Книгу» входят статьи самой разнообразной тематики – и истории создания различных альбомов, и рассказы о людях, так или иначе связанных с группой, и масса других интересных вещей: Таня, например, на самом деле любила не Rolling Stones, Janis Joplin, T. Rex и Doors, а Бари Вайта, а неутомимый Хабибулин, который также является реально существующим человеком, действительно вел образ жизни, описанный в песне, за исключением разве что финала, – похоже, Григорян просто завидовал своему приятелю.

В разделе «Хроника» те же самые статьи сгруппированы по годам. Словарик, прилагаемый к ним, можно читать и отдельно от основного текста, который он призван пояснять. По тому, как органично сочетаются в словаре статьи о Курте Воннегуте, Black Sabbath, Моцарте, Салмане Рушди, Зигмунде Фрейде и AC/DC, вполне можно составить мнение о творчестве «Крематория».

Раздел «Музыка» содержит все альбомы группы, записанные в формате MP3. Большая часть песен приведена в довольно приличном качестве, хотя ранние композиции, к сожалению, записаны плохо (22 kHz, 56 Kbps). «Кино» – это, естественно, сборник видеоклипов и концертных записей, размещенных на отдельном диске.

Как вы уже, наверно, поняли, диск произвел на нас весьма положительное впечатление, так что мы можем порекомендовать его всем любителям творчества этой неординарной группы.

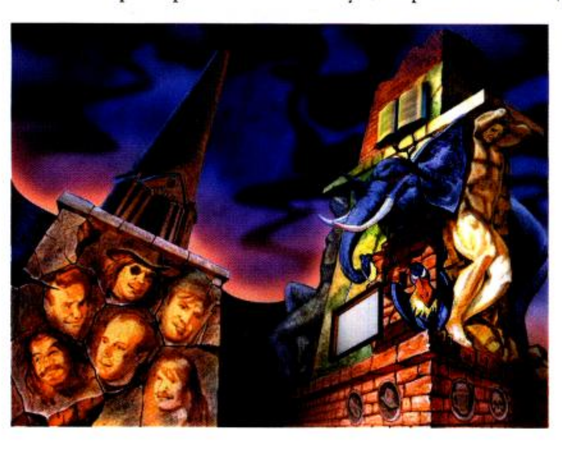
Продукт предоставлен компанией «Акелла», www.akella.ru



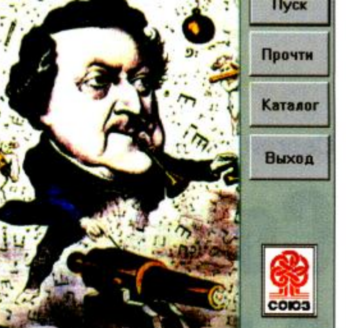
1. В каком художественном фильме снялись музыканты группы «Крематорий»?
а) «Асса»; б) «Взломщик»; в) «Гончие псы»

2. Как назывался первый альбом группы?
а) «Клубника со льдом»; б) «Винные мемуары»; в) «Крематорий»

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **«Крематорий: Между Небом и Землей»**, предоставленный компанией **«Акелла», www.akella.com**







Сергей Галушка

В одном купе с Россини

С появлением в прошлом веке первых паровозов, грозных на вид, пронзительно ревущих, извергающих мощные струи черного дыма и пара и уносящих по железным дорогам скучающих пассажиров в другие города и страны, многие писатели, художники и философы стали сравнивать человеческую жизнь с путешествием в поезде. Причем одни при этом убеждены, что каждый самостоятельно прокладывает свой путь и едет, куда хочет, другие уверены, что составы следуют по строго определенному расписанию.

Название «Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини»
Разработчик-издатель So\USE Interactive
«ДПК»-рейтинг ●●●●●



Но как бы там ни было, можно смело утверждать, что сегодня поезда многих идут в одном направлении. К сожалению, с исчезновением материальных дефицитов остро ощущается дефицит духовный – недостаток образования и общей культуры. Мы стали получать удовольствие от дешевых мексиканских сериалов и тупых американских боевиков, а если при этом есть возможность ритмично уплетать поп-корн, хрустеть чипсами, потягивать через трубочку прохладную колу и свободной рукой (!) крутить йо-йо, то можно считать, что жизнь удалась. В результате не остается времени на посещение театров и музеев, и тем более, на изучение жизни и творческого наследия людей, внесших неоценимый вклад в мировую культуру.

На «Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини» предлагают нам пересесть разработчики одноименного диска. Честно признаться, я несколько дней морально готовился к ознакомлению с этим программным продуктом, ожидал увидеть скучное биографическое повествование и прослушать несколько опер. Но, к счастью, я ошибся. Диск настолько увлек меня, что я засиделся за ним до поздней ночи. Красивый, стильный интерфейс программы просто завораживает. Не секрет, что Дж. Россини был не только великим композитором, но и великим гурманом. И вот на диске факты из биографии маэстро, забавные случаи из его жизни, рецепты любимых блюд органично сплетены в единый сюжет.

Вокруг несколько комичного портрета Дж. Россини в центре экрана курсирует маленький паровозик, который тащит за собой блюда-вагончики. Великий композитор предлагает отведать четыре закуски – редис, масло, анчоусы, корнишоны – и четыре десерта – виноград, орешки, сушеный инжир и миндаль. Чтобы заказать любое из блюд, достаточно щелкнуть на его изображении. Свежий редис символизирует детские и юные годы «Пезарского соловья». То, что мы любим и легко узнаем как стиль Россини, ярче всего проявляется в его операх, – это масло, которое проникает в душу каждого истинного ценителя музыки. Изысканные анчоусы олицетворяют собой эссе о парижской капелле, а корнишоны – рассказ о друзьях и знакомых композитора.

Виноград символизирует итальянский период в творчестве Россини – годы, когда полностью раскрылся его гений. О том, какую роль в жизни композитора играли женщины, вы узнаете, заказав орешки. Почему в расцвете лет Россини внезапно стал бесплодной «смоковницей»? Этот риторический вопрос задают себе многие. Похоже, что недалеки от истины разработчики диска. «Попробуйте» их вариант ответа. Горький миндаль – это пора угасания великого мастера, его старость и смерть.

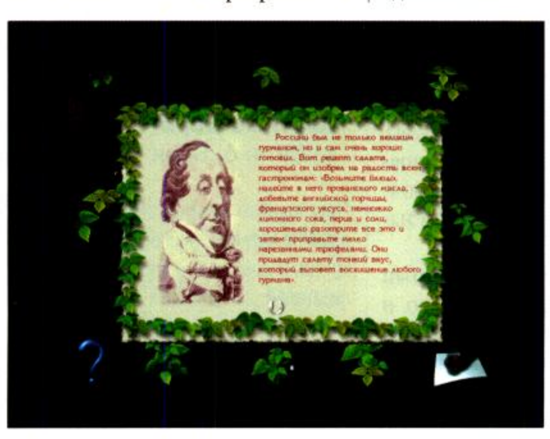
В любой момент, когда на экране присутствует кнопка с изображением бутылки вина и фужера, вы можете нажать ее мышкой и прочитать очередную забавную историю из жизни «Пезарской обезьяны», как Россини не раз сам себя называл.

Щелкнув на портрете Россини в центре экрана, вы попадете на концерт. Студия «Союз» предлагает вам прослушать редкие записи шести скрипичных сонат Россини. Привычное изображение звукового проигрывателя поможет легко передвигаться по «звуковым дорожкам» фонограммы.

«Чтобы сойти с поезда, достаточно нажать клавишу *Esc* или щелкнуть на кнопке с изображением двери», – говорится в инструкции, однако, не нажав еще после этого, например, комбинацию клавиш *<Alt + F4>*, вернуться в Windows у вас вряд ли получится.

В заключение отмечу, что сам Россини отрицательно относился к новомодному в то время «паровозному катанию». Свою неприязнь к этому он передал в фортепианной пьесе «Маленький поезд удовольствий», каждую часть которой снабдил довольно мрачными аннотациями и «предсказаниями». Тем не менее на «составе», описанном нами, мы рекомендуем прокатиться каждому. Он, в отличие от своих железных собратьев, не может попасть в «пробку» или аварию, ибо едет в страну культуры, в королевство образования. Побольше бы таких продуктов!

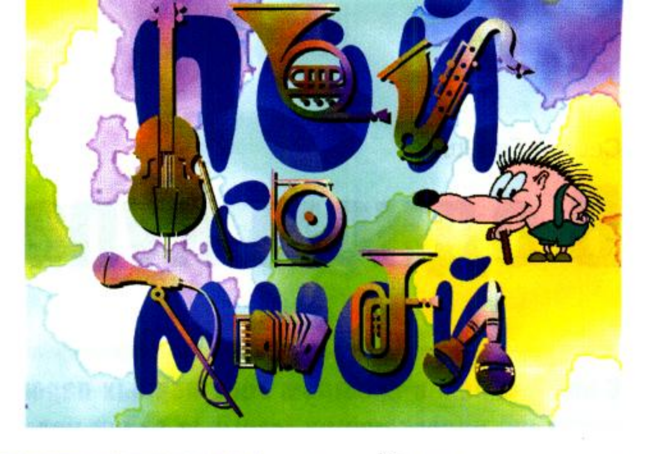
Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 488–2278





Сергей Галушка

Соло для малыша с компьютером



Однажды на своем концерте замечательный артист и певец Вахтанг Кикабидзе перед исполнением известной песни, в народе именуемой «Чито-Маргарито», из не менее известного кинофильма «Мимино» с очаровательным грузинским акцентом говорил: «Когда мне весело – я пою. Когда мне грустно – я... тоже пою».

Название «Пой со мной»
Разработчик «КомпьюЛинк»
Издатель Compact Book Publishing
Дистрибьютор «МедиаХауз»
«ДПК»-рейтинг ●●●●○

Но грустить больше свойственно взрослым людям, детям же благодаря непрестанной заботе родителей жизнь, как правило, представляется огромным подарком или, если хотите, праздничным тортом, который можно беспечно резать вдоль и поперек, выбирая самые вкусные кусочки. А когда на душе у малыша радостно – ему всегда хочется петь. Вот и «мурлычет» он веселые и жизнерадостные песенки. Кстати, именно такие и включены в диск «Пой со мной», разработанный компанией «КомпьюЛинк».

Вы обнаружите здесь девять забавных анимированных караоке-песенок. Интересно, что заставки для каждой композиции выполнены совершенно в разных стилях. Графические сопровождения песенок



«Резиновый ежик», «Разноцветные моря», «Четыре таракана и сверчок» напоминают мультфильмы, клип «Галоши» создан в стиле детского рисунка, «Песенку Красной Шапочки» иллюстрируют фотографии настоящих животных, обитающих в Африке, а также красивые природные пейзажи, видеоряд «До-ре-ми» похож на анимированную книжку-раскраску, а оформление «Валенки» исполнено, я бы сказал, в авангардном стиле: на фоне ковра с русским орнаментом идет танец следов.

Все песни на диске исполняет юная певица Таня Острягина. Подсоединив микрофон, дети смогут петь вместе с Таней или, отключив звук ее голоса, попробовать «наполнить речью» караоке-композицию самостоятельно.

Вы даже можете записать собственное соло с электромузыкальным аккомпанементом на магнитофонную ленту или в звуковой файл на диск вашего компьютера. Надо отметить, что идея оформления этого раздела просто замечательная. Представьте (или вспомните) себя маленьким артистом. Здесь все, как на настоящем концерте. В зале – непоседливые мальчишки и девчонки. Довольно шумно. Кто-то хохочет, кто-то нетерпеливо ерзает на стуле, кто-то дергает за косичку вашу подружку... Все веселые и радостные, с улыбкой до ушей. И вот вы, преодолевая страх, выходите на сцену к микрофону. В зале гаснет свет, включаются огни рампы, и вы, волнуясь до дрожи в коленках (если, конечно, на сцене впервые), начинаете «выводить» робким голосом строки песни.



Записанную композицию можно тут же воспроизвести. При этом оформление будет соответствующее. Опять мысленно возвращаемся в детство. На этот раз вид будет из зрительного зала, снова гаснет свет, и вот на сцене появляетесь вы, не отчаивайтесь, если себя не узнали. Маленькая веснушчатая девочка – тоже неплохой имидж для настоящего артиста.

Однако этот мультимедийный продукт не лишен, к сожалению, и недостатков. Во-первых, анимация к некоторым песенкам выполнена несколько однообразно, я бы даже сказал, небрежно, вроде как на скорую руку. Мало интересных находок, примитивное развитие сюжета. Во-вторых, когда отключаешь звук голоса юной (но уже профессиональной) певицы, в аккомпанементе не прослушивается мелодия, что непременно вызовет трудности при солировании у маленьких артистов. Но несмотря на это, диск «Пой со мной» будет отличным подарком вашим любимым «домашним божкам и нервотрепам» и, несомненно, послужит развитию их вокальных способностей.

Все больше убеждаюсь в том, что идея изобретательных японцев приходится по душе не только многим взрослым во всем мире, особенно после «подогрева» горячительными напитками в кафе или баре, но и их отпрыскам. Кстати, более подробный материал о том, что такое караоке, о программных караоке-проигрывателях и файлах к ним вы найдете в «Домашнем ПК», № 11, www.itc.kiev.ua.

Диск предоставлен компанией «МедиаХауз», www.compulink.ru/cdrom

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Кто написал музыку к «Песенке Красной Шапочки»?
а) Сергей Никитин;
б) Владимир Шаинский;
в) Анатолий Рыбников

2. Как зовут главного героя песенки «Разноцветные моря»?
а) Петя; б) Боря; в) Коля

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **«Пой со мной»**, предоставленный компанией **«МедиаХауз»**, **www.compulink.ru/cdrom**.



Omikron: The Nomad Soul
Homeworld
Revenant
«Горький-17: Запретная зона»
Theme Park World
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade
Disciples: Sacred Lands
Digger 2000
Игро
тека

Александр Птица

Игра '99



ДРУЗЬЯ ГЕЙМЕРЫ!

Целый год мы вместе с вами играли в игры. Их было много – хороших и разных, ошеломляющих графикой и затягивающих атмосферой и сюжетом, сверхтрадиционных и супероригинальных. Некоторые из них вызывали внутри редакционного коллектива жаркие споры (сразу оговорю, что до рукоприкладства дело не доходило).

Наступивший декабрь, как и положено последнему перед новогодними и рождественскими праздниками месяцу, обещает преподнести нам множество новинок во всех игровых жанрах. Но разбором «игровой корзинки Деда Мороза» мы займемся уже в будущем, 2000 г.

А сейчас пришла пора окинуть взором игровую панораму уходящего года и при вашем активном участии определить достойнейших.

Во всех сферах индустрии развлечений проводятся ежегодные присуждения премий за наивысшие достижения. Grammy, Emmy, Oscar – эти названия у всех на слуху. Кстати, первый опыт присуждения премий нашим журналом, когда определялись лучшие игры 1998 г., был достаточно удачным. Год назад в опросе приняло участие более 600 человек.

Учитывая тот факт, что нынче компьютерные игры все более походят на кино (о чем свидетельствует сегодняшняя «Игра номера»), мы приняли решение назвать наш знак отличия **«Игровым Оскаром»** и список номинаций сформировать близким к образцу, принятому Американской академией киноискусства.

Итак, представляем категории, по которым будут номинироваться претенденты на наши награды:



ЛУЧШАЯ ИГРА

Лучший сценарий (сюжет)
Лучшая мужская роль первого плана (мужской персонаж)
Лучшая женская роль первого плана (женский персонаж)
Лучшая роль второго плана (монстры, неигровые и второстепенные персонажи)
Лучшие звуковые эффекты (звук)
Лучшая музыка к игре (музыка)
Лучшая операторская работа (интро, заставка)
Лучшие специальные эффекты (спецэффекты)
Лучшая отечественная (СНГ) игра или локализация (национальная премия)

Голосование будет производиться на Web-сервере **издательства «ITC»** (*www.itc.kiev.ua*) и на популярном игровом сайте **GaMMeR** (*gammer.kiev.ua*) **с 15 декабря по 15 января**, а его результаты оглашены в первом номере «Домашнего ПК» за 2000 г.

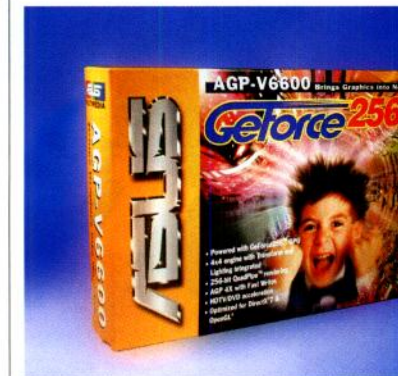
До запуска голосования должны быть определены по 3 (5) претендента в каждой номинации, и в окончательный список будут включены только они. У редакции уже имеются свои предложения на этот счет, но и вы можете принять участие в формировании перечня номинантов. Для этого достаточно **до 15 декабря** сообщить свое мнение в электронном послании **(*ptica@itc.kiev.ua*)** или отослать письмо «улиточной», т. е. традиционной, почтой на адрес редакции.

Ваша активность как при формировании списка, так и при голосовании – залог наивысшей объективности результатов опроса.

И наконец, не забывайте о том, что для участников нашего голосования приготовлена масса призов, способных вызвать радость у любого геймера, – современное игровое «железо», лицензионные игры, подписка на **«Домашний ПК»**.

Мы не говорим «Голосуй, а то проиграешь!». Наш лозунг «Голосуй и выигрывай!». **Главный приз** для участников этой акции – видеоакселератор **ASUS AGP-V6600** на базе чипсета NVidia GeForce 256, предоставленный компанией **MDM-Service** (*тел. (044) 464-7777*), между прочим, «Выбор редакции» в тестировании 3D-ускорителей, опубликованном в этом номере журнала. **Второй приз** – еще одна отличная видеокарта – **ASUS AGP-V3800** на основе TNT2 Ultra от компании **Help** (*тел. (044) 235-9651*). В качестве **третьего приза** мы предлагаем замечательную игровую аудиокарту **Diamond Monster Sound MX300**, предоставленную фирмой **«Евро Плюс»** (*тел. (044) 276-7496*). Естественно, будут и другие не менее интересные награды.

Все на голосование **15 декабря – 15 января!** Воспользуйтесь возможностью выразить свое мнение об играх уходящего 1999 г.



Александр Птица

Игра как средство борьбы с демонами



Единственное на земле, что имеет ценность, — это деятельная душа.

Р. Эмерсон

Omikron, you didn't feel us coming in this lonely crowd.

David Bowie, New Angels Of Promise

Название Omikron: The Nomad Soul
Разработчик Quantic Dream
Издатель Eidos
Жанр interactive movie/adventure/action/fighting

Остановитесь на минутку! Прислушайтесь к тому, что я вам сейчас скажу! Моя душа взывает о помощи. Она блуждает между телами обитателей таинственного мира Омикрон, судьба которого зависит от ее действий или бездействия. Если удастся справиться с демоном Астаротом и его приспешниками, то воспрянут древние силы Добра и город будет спасен. Времени и сил осталось не так уж и много. Но шанс на победу есть. Демоны сами подписали себе смертный приговор, создав компьютерную игру для заманивания неокрепших душ в свои зловещие сети, но эта же самая игра становится единственным способом покончить с дьявольской камарильей и принести мир и покой городу, его жителям и их душам.

Вот и ко мне с экрана монитора обратился бравый полицейский Kay'l, поведал об уже известных вам проблемах родного города и тут же был повержен жутким клыкастым монстром. Душа храброго копа перетекла к чудовищу, а осиротевшее тело обмякло, и подобно тряпичной кукле, повалилось на землю...

Но что это? Я теряю ориентировку в «нашем времени и пространстве», а к полисмену постепенно возвращаются силы. С этого момента в его накачанном теле под одежками а ля Robocop скрывается моя живая душа. Ей суждено из разрозненных фрагментов мозаики фактов, слухов, загадок и тайн сложить целостную картину, отражающую истинное положение дел в таинственном Омикроне.

А город, как бы даже и не догадываясь, какие силы схлестнулись в битве за обладание им, живет своей собственной жизнью. В укромных уголочках воркуют и целуются влюбленные парочки, по тротуарам снуют прохожие обоего пола, а проезжую часть оккупировали многочисленные слайдеры – местный аналог таксомоторов. Нищие просят милостыню, в «краснофонарных» кварталах представительницы одной из древнейших профессий активно предлагают свои услуги, в супермаркетах, барах и специализированных магазинчиках продается множество полезных и бесполезных вещей. Кстати, в процессе игры у меня не раз закрадывалось подозрение, что в варианте, предназначенном для погрязшей в ханжестве Америки, некоторые особо пикантные эпизоды, совершенно спокойно воспринимаемые в рамках европейской культурной традиции, будут искромсаны цензорскими ножницами, что, конечно, негативно скажется на общем восприятии игры. Надо отметить, что созданная французами-разработчиками атмосфера игры получилась такой густой, такой обволакивающей, такой затягивающей, что буквально с первых минут, с того самого момента, когда моя душа переместилась в тело местного полицейского, даже возвращаясь в бренное тело, ее частица по-прежнему оставалась в одновременно прекрасном и постылом параллельном мире Омикрона.



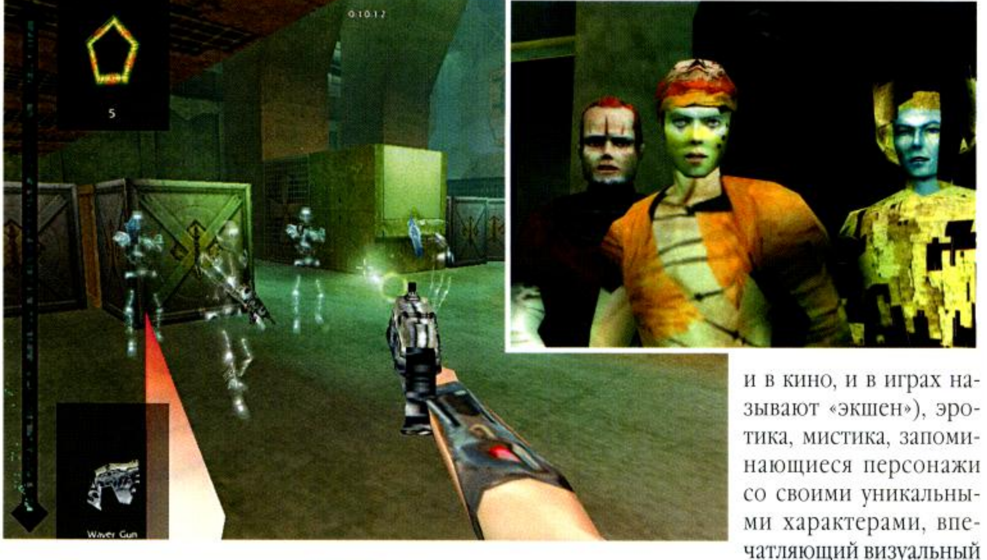
О Kay'l-е я не знаю совсем ничего. Но питаю надежды, что ситуация хоть немножко прояснится после посещения его квартиры, благо ключ от нее в моем распоряжении. По всем законам логики свое расследование тайн Омикрона я должен начать с визита в жилище бывшего хозяина тела, в котором обитает моя душа в мире, находящемся по ту сторону экрана монитора...

... в мире, придуманном сценаристами и оживленном художниками и программистами из французской компании Quantic Dream. Если бы я даже не располагал сведениями о происхождении игры, все равно буквально через несколько минут после ее запуска воскликнул бы: «Сделано в Европе!». Действительно, есть в европейских игрушках какая-то особая аура, отличающая их от более стандартизованной, «конвей-

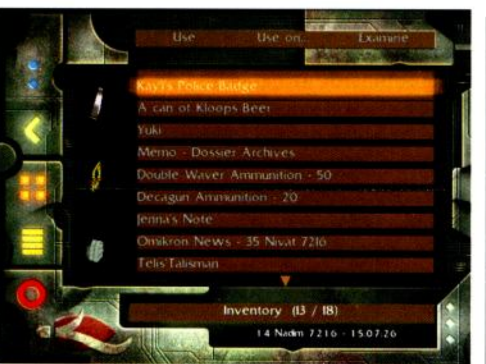












ерной» заокеанской продукции, а новые идеи, реализованные в них, не всегда сразу «доходят» до среднестатистического игрока. Что поделаешь, нисколько не желая никого обижать, позволю себе высказать мнение, что большинство геймеров все-таки с трудом воспринимают эксперименты дерзких и амбициозных европейских новичков. Вспомним тот же великолепный, но с прохладцей принятый многими Outcast от бельгийцев из Appeal Software. Публика в массе своей предпочитает высококачественные, но лишенные идейной новизны, стандартные клоны хитовых игр прошлого. Классика – это, конечно, класс, ну а что же делать-то будем с развитием, с движением вперед?

Omikron: The Nomad Soul сочетает в себе несколько жанров. Правда, в процессе игры постоянно в голову приходит мысль, что ты смотришь остросюжетный, ладно скроенный кинофильм, где в меру намешаны ингредиенты, любимые публикой, – действие (то самое, что и в кино, и в играх называют «экшен»), эротика, мистика, запоминающиеся персонажи со своими уникальными характерами, впечатляющий визуальный ряд, густо сдобренный спецэффектами, и, наконец, звуковая дорожка (саундтрек) с участием популярных рок-звезд. Так что готовьтесь к приятному времяпрепровождению – в игре все это есть. Рукопашные разборки в стиле приставочных файтингов (вроде Tekken), боевые действия по уничтожению монстров и всяческих охранников с применением оружия (в традициях 3D-action) и упражнения в плавании с нырянием удачно вплетаются в основную при-



ключенческую канву игры, что обеспечивает игрокам, несколько уставшим от интенсивной мыслительной деятельности, хорошую активную разрядку.

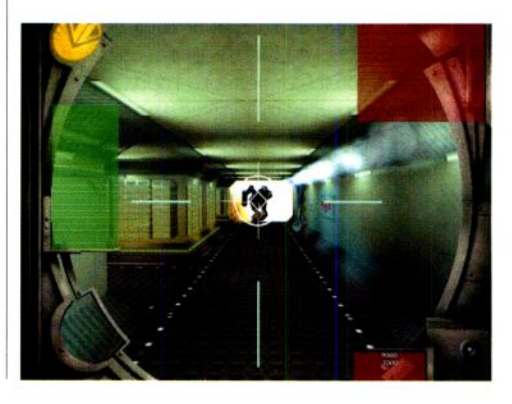
И хотя эти фрагменты существенно влияют на развитие сюжета, они воспринимаются только как достаточно приятные бонусы к основному игровому процессу. Потому что по сути своей, а точнее, примерно на 80%, Omikron – чистейший квест, причем загадки и головоломки очень ор-

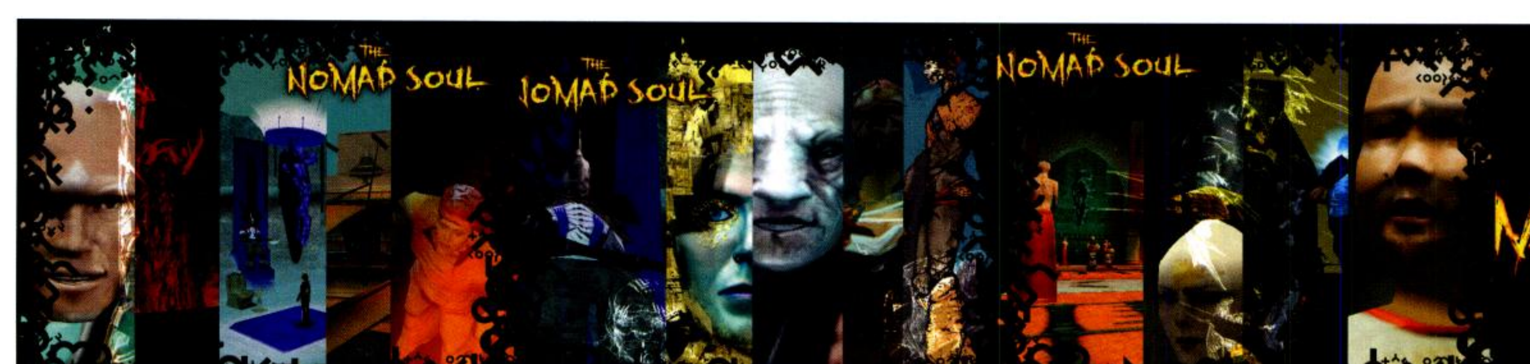


ганично вплетаются в вязь повествования и, что, пожалуй, самое ценное, многие из них имеют несколько способов решения.

Скажем, возникла необходимость покопаться в секретных полицейских архивах, куда доступ разрешен только высшему руководству, а двери охраняются громадными роботами. Добраться до цели можно, похитив карточку доступа у грубой и очень несимпатичной начальницы. Другой путь сложнее, но немножко веселее. Использовав пристрастие некоторых сотрудников полицейского управления к «веселящим напиткам» и раздобыв средства управления роботом, дальнейшее проникновение в «святая святых» для вас не составит никакого труда. Радует, что все решения отдельных головоломок продиктованы элементарной логикой и здравым смыслом. Вот вам небольшой пример. Сейф в квартире Den-a, погибшего напарника Kay'l-а, заперт на кодовый замок. Как узнать цифры кода? Глянем на свадебную фотографию бедняги, на ней значится год свадьбы. Мгновенно рождается мысль, что именно эти четыре цифры и являются искомым кодом. Сейф успешно открыт.

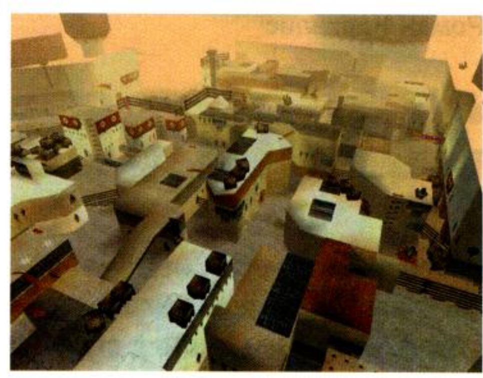
Такой малоприятный, но, увы, непременный атрибут многих квестов, как «пиксель-хантинг», к счастью, отсутствует. Все предметы, которые могут взять и впоследствии использовать герои, прекрасно видны: они лежат на земле, на столах и стульях, в ящиках столов и платяных шкафах. Даже в туалетных комнатах, с легкой руки всем известного крутого блондина в черных очках начавших победное шествие по компьютерным

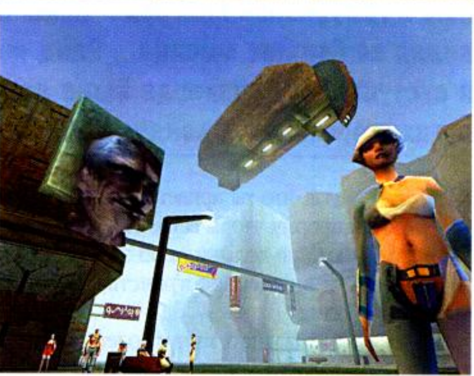












играм, частенько валяются самые разные вещи, о степени полезности которых не всегда можно судить с первого взгляда.

Вы спросите, как персонажам удается таскать с собой множество всяческого барахла – газет, рекламных объявлений, аптечек, вооружения, амуниции, эротических плакатов, заклинаний, еды, питья... Не надоело перечисление? А это еще далеко не полный список. Но здесь на помощь приходят два устройства, фактически выполняющих функции интерфейса игры (и к тому же весьма удобного интерфейса). В распоряжении каждого из наших героев (немножко потерпите, и вы узнаете, почему я все время говорю о «героях» во множественном числе) находится чудо-аппаратик под названием Sneak, совмещающий в себе функции регистратора текущих характеристик персонажа, «заплечного мешка», карты соответствующей локации и мобильного видеотелефона с возможностью вызова слайдера. Sneak не резиновый – в нем помещается всего восемнадцать объектов. Но это не такая уж большая беда, поскольку в мире Омикрона функционирует некая сеть, терминалы которой имеются в большинстве помещений. Весь лишний (на каком-то этапе) хлам без зазрения совести можно переместить в эту сеть, а в случае необходимости извлечь оттуда и использовать в нужное время в нужном месте.

Вот и пришла пора объяснить, почему речь шла о «героях», хотя поначалу, как вы помните, я говорил о некоем полицейском, призвавшем мою душу на помощь. Разгадка в том, что за время, проведенное в параллельной реальности, вашей душе доведется не раз и не два менять свою телесную оболочку. Иногда реинкарнация, т. е. переселение души, будет происходить после смертельного для вас исхода какой-то очередной схватки с силами Зла. Некоторые «особо проблемные» ситуации без перевоплощения в единственного персонажа, способного справиться с возникшими задачами, просто непроходимы. Признаюсь честно, что несколько раз я менял телеса без каких бы то ни было явных причин, просто хотелось снова пережить моменты реинкарнации и погулять по городу в новом обличье.

И все-таки, на какую полочку жанровой классификации следует положить Omikron? Самый лучший ответ на этот непростой вопрос я нашел в одном из интервью, данных руководителем Quantic Dream Дэвидом Кейджем (David Cage). Он полагает, что «Omikron – это интерактивный фильм, нисколько не похожий на те попытки внедрения Full Motion Video в игры, закончившиеся полнейшим провалом. Это трехмерный интерактивный фильм в реальном времени. Мы никогда не думали о том, что получится в результате, – файтинг, шутер или adventure. Все мысли вращались вокруг одной темы: «это кино, чем может заниматься герой кинофильма?». Да, он будет драться, он будет стрелять, он будет общаться с другими действующими лицами. И мы постарались привнести в игру как можно больше «киношности».

В связи с такой «киногеничностью» игры я хотел бы упомянуть об одном аспекте ее графического решения. Как известно, снимая фильмы, режиссеры и операторы используют общие, средние и крупные планы. Так вот, более удачной реализации синхронизации речи с мимикой в крупных планах я не видел ни в какой другой игре.

Обзор уже подходит к концу, а еще не упомянуто имя одной всемирной знаменитости, которая на протяжении полугода во всей игровой и музыкальной прессе непременно ассоциировалась с игрой Omikron. Непревзойденный «хамелеон рока» Дэвид Боуи подарил игре не только собственную музыку и собственную персону, но даже «поделился» своей супругой – темнокожей красавицей Иман. Столкнуться с самим «мистером Зигги Стардастом» в игре доведется не раз, причем он исполняет не только привычную для себя роль певца (кстати, вы можете побывать на его концертах, которые он дает в ночных клубах Омикрона), но и выступает в облике одного из ключевых персонажей – таинственного и неуловимого Боза, живущего в компьютерных сетях. Восемь песен из саундтрека игры вошли в последний альбом Дэвида под названием Hours. Сейчас этот диск крутится в CD-драйве, еще и еще раз напоминая моей душе об увлекательных приключениях, пережитых ею в загадочном Омикроне. Вы тоже имеете шанс получить настоящий фирменный компакт-диск Hours, если сумеете правильно ответить на два несложных (для знатоков) вопроса. ■

Ответь на вопросы – выиграй аудио-диск!

1. Какого евангельского персонажа довелось однажды сыграть Дэвиду Боуи в кино?

2. В записи какой из перечисленных песен группы Queen Дэвид Боуи принимал непосредственное участие?
а) We Are The Champions;
б) Under Pressure;
в) Another One Bites the Dust

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран **аудиодиск Hours**, предоставленный редакцией **«Домашнего ПК»**, **www.itc.kiev.ua**.



Роман Хархалис

Земля обетованная



Вот и все. Последний корабль ударной группы вышел из гиперпространства и занял свое место в строю. На экранах обзора переливается зеленью и голубизной Хиигара – наша новая Родина. Как прекрасна она! Я не видел ее больше месяца... Рейд по вражеским тылам, внезапные атаки и отступления – некогда было даже вспомнить о чистых реках, свежих лугах и ароматном воздухе. Все уже позади. Мы возвращаемся домой.

Название Homeworld
Разработчик Relic Entertainment
Издатель Sierra Studios
Жанр космическая стратегия

Я знаю, милая, что ты прилетела на орбитальную платформу, чтобы встретить меня. Спасибо тебе. Мне доложили об этом прежде, чем мы вошли в гиперпространство. Хорошо быть адмиралом...

Скорее домой! Двадцать минут полета до орбитальной базы кажутся вечностью. Один за другим зажигаются огоньки дюз, корабли медленно разворачиваются и, набирая скорость, ложатся на курс. Тяжелые и легкие крейсеры, ионные и штурмовые фрегаты, корабли снабжения, исследовательские суда... Почти у каждого – оплавленная броня, наспех залатанные пробоины, разбитые и заново возведенные надстройки. Рейд был нелегким. Но вернулись все. Приятно сознавать, что в этом есть и моя заслуга.

Многие говорят, что служба в космическом флоте – это романтика. Хотел бы я посмотреть на них там, у кромки астероидного поля, где попавшая в засаду патрульная группа три долгих часа отбивалась от полчищ вражеских истребителей и бомбардировщиков, внезапно появлявшихся оттуда. Смог бы кто-нибудь из них загородить своим истребителем путь протонной торпеде, несущейся на командный мостик флагманского линкора, как это сделал мой давний друг? Любой, кто побывал там, забывает о романтике.



Я знаю, любимая, что ты готова на все, лишь бы я оставил службу и навсегда сменил командную рубку линкора на уютный домик у реки, который мы присмотрели еще прошлым летом. Знаю, что ты отдала бы все взамен на те крохи семейного счастья, которые еще не отобрала у нас война. Знаю, но... Конечно, все говорят о долге, о мужестве, о мести, наконец. Но есть еще одно, что удерживает меня на посту и манит в бескрайние просторы. Звезды! В открытом космосе они совсем не такие, какими кажутся с поверхности планеты и даже с орбиты. Они красивые. Розово-красное зарево туманностей, радужные гало, переливающиеся всеми цветами в облаках космической пыли, звездные россыпи, сверкающие, словно бриллианты на черном бархате. Эту красоту я не смогу променять ни на какую другую. Даже на твою. Прости меня, милая...



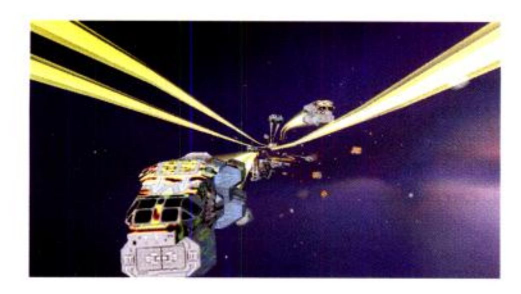
ВРАГИ СОЖГЛИ РОДНУЮ ХАТУ...

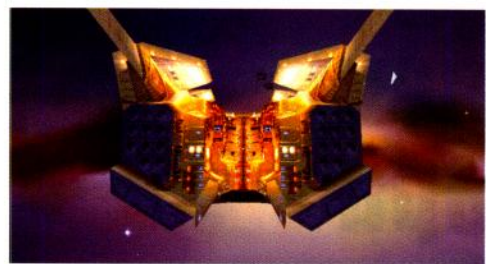
Ну-с, господа адмиралы, за что будем сражаться на этот раз? Какие очередные светлые идеалы нам предстоит защищать? Сегодня, дорогие соратники, мы отложим на время святое дело борьбы за свободу угнетенных, позабудем о славе и почестях в галактических империях, которые держатся на наших штыках, пренебрежем звоном (шелестом, попискиванием?) кредиток, текущих по каналам межзвездной Internet на наши банковские счета... Сегодня день мести, день нашего гнева.

Давным-давно в далекой галактике жила-была разумная раса, называвшая себя кушанцами. Планета Харак, на которой она обитала, была, мягко говоря, небогатой – Сахара от полюса до полюса. Существа, населявшие ее, вынуждены были день за днем бороться за свое существование, добывая в бою драгоценную пищу и воду. Но прогресс не стоял на месте. Ветряная мельница... паровоз... двигатель внутреннего сгорания... самолет... искусственный спутник планеты... местный Гагарин улыбается в телекамеру, машет рукой и говорит «Поехали!»... И вот один из спутников обнаружил в самом сердце пустыни нечто странное. Оказывается, что там захоронен в песках древний космический корабль. Исследователи нашли в нем некий камень, на котором была начертана звездная карта и выбито название планеты, настоящей родины кушанской цивилизации – Хиигара.

Идея возвращения домой захватывает всех. Народы объединяются и строят огромный космический корабль-матку, способный вместить их всех вместе с пожитками и любимыми домашними животными. После непродолжительных испытаний следует пробный скачок через гипер-









пространство на окраины солнечной системы Харака. И вдруг – нападение. Срочно назад! Но вместо родного дома экипаж корабля-матки обнаруживает догорающее пепелище. Орбитальные доки и спутники уничтожены, а вся поверхность планеты выжжена дотла. Вот так-то... Ни за что, ни про что... Отбив очередную атаку и захватив неприятельский корабль, кушанцы узнают: их родная планета была сожжена за то, что они нарушили древнее соглашение о невыходе в гиперпространство. Как?! Что?! Какое соглашение?! Месть!!! Враг должен быть уничтожен! И вперед, к Хиигаре! Только вперед, ведь за спиной – мертвая радиоактивная пустыня...

Странно у меня получается: хотел рассказать предысторию событий в мире Homeworld, а остановился, только пересказывав сюжет и цели третьей миссии игры. Вот так органично пролог переходит в сюжет, а бремя власти вместе с ответственностью за судьбы полумиллиона уцелевших кушанцев оказывается на наших плечах.

Тот, кто читал эту статью с самого начала, наверняка удивится – до Хиигары еще семь верст лесом, а они там, понимаешь ли, дачи строят, детей заводят... При чем же здесь сюжет игры? Ни при чем. Но это уже совсем другая история.

ЛЕПОТА!

Попросите меня охарактеризовать Homeworld одним словом. Всего одним. И я отвечу: «Красотища!». Красотища, из-за которой каждую миссию хочется переигрывать снова и снова (и ведь переигрывал!). Красотища, заглядевшись на которую, пропускаешь удар в самое чувствительное место. Красотища, от которой тянет на романтику. Видали, куда меня повело? То-то же...

И ведь ничего сверхъестественного в игре, казалось бы, нет. Отсутствуют ландшафты (чтобы игроки не слишком удивлялись по этому поводу, действие переносится в космос), модели боевых единиц просты (присмотритесь к кораблям в Homeworld – количество полигонов в большинстве из них можно пересчитать по пальцам)... Вроде бы все.

Нет, не все! Остаются еще текстуры на моделях кораблей. Остаются рисованные задние планы. Остаются спецэффекты. И вот здесь на сцену выходят Мастерство и Вдохновение. У разработчиков из Relic с этим все в полном порядке. Судите сами – яркие, но мягкие цвета (никакой «кислоты»!), отлично прорисованные текстуры кораблей, планеты, астероиды – все на высоте. Наблюдать за сборщиком ресурсов, делающим свое нехитрое дело, – истинное наслаждение, из-за которого я пропустил не одну атаку. А бой! Десятки скользящих в пространстве кораблей, за которыми тянутся разноцветные шлейфы, звездолеты стреляют, маневрируют, горят, взрываются... Дух захватывает! Впрочем, сами взгляните на иллюстрации к этой статье. В игре еще лучше. Не верите? Зря.

Возможностей полюбоваться происходящим в игре много. Камера свободно вращается вокруг выбранного звездолета, приближается и удаляется, так что любой корабль можно в деталях рассмотреть со всех сторон. Чем вам и придется заниматься большую часть времени. Потому как не оторваться...

БЛИЖЕ К ДЕЛУ

Хорошо, если игру можно смотреть, как фильм. А не попробовать ли нам просто поиграть в нее? Попробовали.

Играется легко. После не прощающего ошибок Myth II и интеллектуально-тактического Jagged Alliance 2 стратегия от Relic воспринимается как отдых. Здесь все привычно и знакомо с детства: собираем ресурсы, строим войска, проводим исследования. Command & Conquer (пожалуй, это уже давно не название конкретной игры, а определение самого процесса, прямо как drag-n-drop) живет и побеждает. Отбиваем первые атаки, организуем оборону, отодвигаем ее все дальше от корабля-матки, проводим разведку боем, отсекаем врага от ресурсов, копим силы, наносим решающий удар – и вперед, к следующей миссии. Кстати, на следующий уровень в Homeworld вы переходите не с пустым карманом, как обычно, а вместе со всем, что нажито непосильным трудом: ресурсами и технологиями, боевыми кораблями и вспомогательными судами. Вот только самих миссий безобразно мало – всего шестнадцать. Впору стучать ложками по столу и требовать добавки.

Баланс сил в игре есть (он не может не есть, ибо испортит всю идиллию). Каждый юнит имеет свои преимущества и недостатки. Наконец-то наличие крупных кораблей не отменяет потребности в более мелких. Легкие бомбардировщики без потерь справляются с ионными фрегатами. Те же бомбардировщики не имеют никаких шансов против многопушечных корветов или крейсеров, запускающих мини-перехватчики, хотя и те, и другие с легкостью уничтожаются ионными фрегатами. Вот такой вот круговорот...

Трехмерность в игре самая что ни на есть полная. Вы можете отправить свои войска не только «вправо, влево и в другие стороны», но также вверх или вниз. Кстати, именно так и рекомендуется атаковать тяжелые корабли – на «спине» и «брюхе» броня у них тоньше. Разработчики всячески поощряют использование третьего измерения в планировании военных действий.

Чего бы еще пожелать? (Ну вот, как мед, так сразу и ложкой!) Хорошую систему дизайна кораблей (где ты, Remember Tomorrow?!). Настоящую стратегию с исследованием космоса, колонизацией, развитием и захватом планет. Дипломатию. Нелинейность сюжета. И ту же прекрасную графику и прочие замечательные новшества, которые предлагает нам Relic. Это и будет Игра Моей Мечты. Вернее, с учетом последних веяний, Homeworld Моей Мечты.

ЭПИЛОГ

Я закончил миссию и устало откинулся на спинку кресла. Был поздний вечер, редакция уже опустела, и последний охранник в коридоре нетерпеливо переминался с ноги на ногу. Дома ждала жена, а в окне мерцали звезды – маленькие и недостижимые, холодные игрушки богов. Совсем не такие, как я видел только что на экране монитора.

И вдруг на меня снизошло озарение. Я понял... Понял, что хочу ЛИЦЕНЗИОННЫЙ Homeworld. Не тот, который лежит в редакции. Еще один. Лично для себя. Я знаю, дорогая моя супруга, что из-за этого придется отложить покупку того замечательного платья, которое ты для себя недавно присмотрела. Знаю, но ничего не могу поделать. Прости меня, милая...







Олег Данилов

Песни и пляски народов мира

...Закаленный булатный меч, сотворенный для ратных сеч, –
Он в крови не утрачивал злости, не тупился о белые кости,
Он на восемьдесят шагов удлинялся при виде врагов,
И при этом он был таков: острие – хитрей колдуна,
На ребре видны письмена, смертоносен его удар!..

Гэсэр

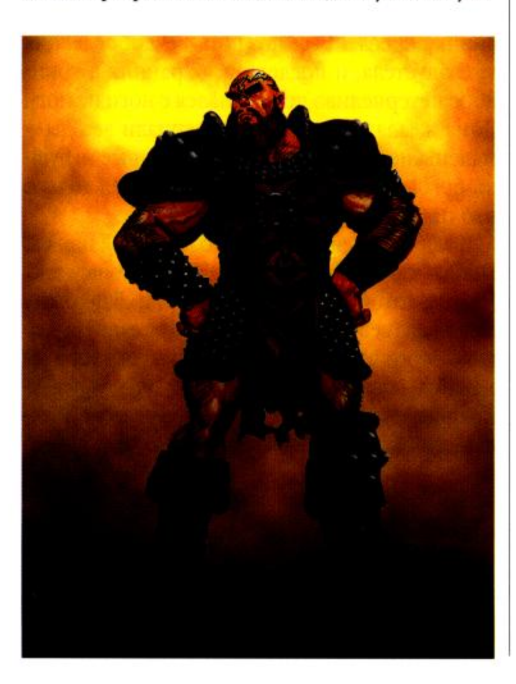
В ночь рождения золотого мастер-диска Revenant в далекой звездноэнаменной Американщине мне было видение – я начал писать эту статью и придумал самое главное – название. «Почему «Песни и пляски?» – спросили друзья утром. «Ну, как же», – ответил я, – «это же праздник, это же песня и танец, это же гопак и лезгинка, мазурка и джигга, брейк-данс и рэп». Вдоволь помучив полную версию игры, я понял, что был прав, это они – песни стали и пляски мечей. Это Revenant. Для поднятия боевого духа перед игрой рекомендуется: Г. Л. Олди «Путь Меча» в гомеопатических дозах.

Название Revenant
Разработчик Cinematix Studio
Издатель Eidos Interactive
Жанр fighting/RPG

УМЕРЕТЬ ОТ МЕЧА

Когда два года назад в прессу просочились первые сведения о готовящемся убийце Diablo со странным именем Revenant, то основное внимание журналистов, помимо цветного динамического освещения (это в плоской-то игре!), было привлечено необычной боевой системой. Отдельные безответственные товарищи даже усматривали в Revenant некоторые черты великого мастера «вышивания крестиком по плоти» – Die by the Sword. Дескать, легкость и логичность, а главное, свобода управления мечом будут такие же, как в DBTS, – провел вертикальную черту мышкой и располосовал врага на две симметричные половинки.

Нет, чуда не случилось, да и не могло случиться. В плоской игре не реализовать всех законов «плетения стальной паутины», которые воплощены в Die by the Sword, – не получится. Но то, что сделали разработчики Revenant, заслуживает уважения. Органично переплести в двухмерной игре атрибуты большой классической RPG и великолепного аркадного файтинга (суть драки) – это надо уметь. Что ж, принимайте как есть – этакий ролевой Soul Blade и Tekken 3.





МЕРТВЕЦЫ НАРОДОВ МИРА

Вы умерли! Смиритесь с этой мыслью и не волнуйтесь. Точнее, почил ваш персонаж – Локки Д'Аверам. Умер, был похоронен и даже забыт неблагодарными потомками. (Что-то у нас все последние игры про, так сказать, «неживых».) Проводя вечность в горнилах местного ада, вспоминая прошлое и стоически перенося муки, по закону положенные грешникам, Локки и в ус не дул, что на его родине, Ахкуилоне, прошло без малого тысячу лет. Но вот к мученику явился некто, по виду явный маг, и выдернул нашего нестареющего героя из преисподней.

Как оказалось в дальнейшем, древний воин, получивший после возрождения почетное звание Revenant (что, как подсказывает мне Microsoft Word, означает дух, призрак, тень, одним словом, не совсем живой), был вызван в этот мир с вполне конкретной целью. Весьма подозрительный маг Сардок по велению короля Тендрика призвал Локки для поисков похищенной приверженцами культа Дети Перемен (Перестройки, что ли) его родной дочери – красавицы Андриа. Но помимо этой цели, Revenant (надо сказать, обидное прозвище, Локки его не любит) преследует и свою собственную. Воин хочет узнать, кем же он был в прошлой жизни. По отрывочным воспоминаниям героя, по его манере вести себя и разговаривать с людьми можно решить, что был он явно не пай-мальчиком. (Мне кажется, что Локки принес в жертву злым богам свою возлюбленную.) Одним словом, в ад просто так не попадают...

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★½
Звук и музыка	★★★★½
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★

ПУТЬ МЕЧА

Знаете ли вы, что такое Песня меча? Когда свистящая сталь выписывает сверкающие круги, когда выпад следует за выпадом, и каждое движение острия завораживает зрителей. Когда сталь становится живой, одухотворенной и легкой, как пушинка. Когда каждый удар – это смерть, а каждый блок – жизнь. Когда от мелькающего в воздухе разящего марева исходит утробный давящий гул. Это и есть Песня меча.

А знаете ли вы что, что такое Пляска меча? Перекат, подсечка, высокий прыжок с молниеносным ударом. Кружение на цыпочках вокруг слишком медлительной жертвы. Низкий выпад, высокий удар, короткий замах, блок, сальто «веер», сальто «перекат». Бой одного против троих, четверых, пятерых. Меч – это продолжение тебя самого, а каждое движение – это танец. Танец смерти – прекрасный и страшный одновременно. Вот что такое Пляска меча.

Таков весь Revenant – драка, драка и еще раз драка. Или, как говаривал актер Валентин Смирнитский в роли «обаяшки» Портоса: «Я дерусь... потому что я дерусь!». Таков и наш Локки. Вся игра – это непрерывный бой, неповторимое искусство владения мечом. Как сейчас вспоминаю «беседу» с тремя стремительными монахами. Молодчина Локки, поймав одного из них на атаке, он успел перехва-







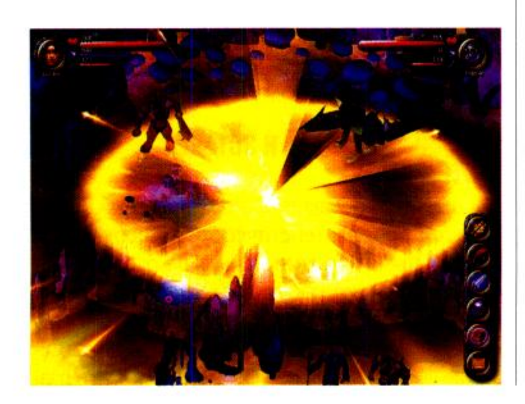
тить меч, нанести колющий удар назад, поразив пытавшегося провести захват противника, и после этого полоснуть на противоходе третьего врага. Высший класс! Сам удивляюсь, как мне это удалось.

Бои не надоедают. Смотреть на молниеносные проходы Локки, бешеную пляску лезвия и движения персонажей просто приятно. Это праздник, это музыка, это танец. Причем по мере приобретения опыта вашим персонажем он может разучивать с помощью мастера боевых искусств Джонга новые смертоносные удары и их комбинации. Шутка ли, в игре пятнадцать комбо (суперударов), да и три основных движения в различных вариантах позволяют творить мечом настоящие чудеса. Самое интересное, что в зависимости от типа оружия (меч, булава, топор и т. д.) Локки наносит совершенно разные удары. Более того, и движения персонажа, и фаталити (завершающий удар) меняются. Учитывая, что в бою с каждым противником финальные эпизоды различны (три, четыре варианта на монстра), рисунок боя тоже изменчив.

Какой злой гений придумал вплести в игру магию? Это же издевательство над благородной идеей боя с мечом. Не спорю, все эти «пиротехнические» эффекты смотрятся просто великолепно, но как хотелось бы доказать свое превосходство, имея в руках один лишь меч... К слову сказать, «древо» магических наук весьма раскидисто и плодовито – каждый найдет здесь spell своей мечты.

МОНСТРЫ И ТВАРИ НАРОДОВ МИРА

Кстати, о противниках. Конечно же, в основном это смазка для вашего меча, манекены для отработки идеальных ударов, «мясо». Но встречаются и среди них «приятные» враги, бой с которыми может доставить наслаждение истинным ценителям лихой рубки. Я, например, иногда специально заходил в гости к старику Джонгу, чтобы немного пофехтовать, – это стоит того.



А уж какая замечательная анимация у ваших визави или неигровых персонажей. Все они живые (несмотря на архаическое разрешение 640 × 480). Неповоротливые и ужасно сильные Каменные и Огненные Големы, пародии на бультерьера Кантха, туповатые Огроки (ну огры они, огры), отшельник Олихут, смешные, состоящие, кажется, из одной только пасти Попрыгунчики, опасные в дальнем бою Аколиты и Священники, стремительные монахи и Сироку, пауки Артикулиды и их мерзкая королева, уже ставшие привычными кладбищенские зомби и скелеты-воины, пересмешники Драгхи (почти гоблины), редкие на Ахкуилоне Драконы, главный плохой парень Яхогоро, красавица Андриа, из-за которой и разгорелся весь сыр-бор. Не говорите мне ничего – они живые.

Живой и мир Ахкуилона. Живой, осязаемый и объемный. Не скажу, что в нем хочется остаться навсегда, но восторг исследователя он вызывает, это факт.

RPG НАРОДОВ МИРА

Почему-то каждая RPG, выполненная в изометрической проекции, в которой основное занятие главного героя – шинкование монстров в капусту, сравнивается с вечным хитом Blizzard. «Клон Diablo» – ярлык и красная тряпка, выводящие из себя разработчиков подобных игр. «Нет», – скажу я. – «И еще раз нет!». Revenant больше Diablo, умней Diablo, красивей Diablo и динамичней Diablo.

Ролевая система, по моему мнению, весьма недурственна, несмотря на то, что вам не дают в руки осязаемых «очков» для распределения по основным параметрам. Да, в игре один персонаж – Revenant, и вы не можете создать его самостоятельно. Но, тем не менее, ощущение сопричастности, отождествления себя с главным героем (основа основ любой RPG) здесь есть. Не вы управляете Локки – вы и есть Revenant Locke D'Averam. Его боль – ваша боль, его победа – ваша победа. Игра затягивает не на шутку. К тому же характеристик у Локки будет поболе, чем у туповатого Diablo-борца, квесты в Revenant интересней и разнообразней, второстепенные персонажи более живые, а арсенал не многим уступает «дьявольскому».

Кто-то может сказать, что игра однообразна. Странные люди, разве может быть однообразным Путь Меча? Разве однообразны восходы и закаты солнца, разве однообразна жизнь?..

HASTA LA VISTA, BABY!

Ну что ж, следует признать, что в Cinematix Studio сделали великолепную игру. Органичное переплетение ролевой части и боевой системы файтингов дало потрясающий результат, достойный занесения в Зал Славы Компьютерных Игр. Как сказал кто-то: «Остается подождать, когда ролевая составляющая дотянет до уровня Fallout, а файтинг вырастет до Tekken 3». Нельзя не согласиться с подобным утверждением.

P. S. Если бы не противодействие со сторон фанатов Omikron (в числе двух человек), Revenant получил бы «Игру Номера». С Homeworld мы почти договорились... ■



Олег Данилов

Жертва генетики



В преддверии выхода локализации Gorky-17 (известной также как Odium) – «Горький-17: Запретная зона» – и памятуя о первом впечатлении, которое произвела на меня англоязычная демо-версия игры, я достал из загашников бессмертную Incubation. И в очередной раз поразился целостности, атмосферности и инновационности любимого «пошагового Quake», вышедшего более двух лет назад. Не удивительно, что полный «Горький» я ожидал уже с некоторыми опасениями: оправдает ли он авансы, сделанные нами в предыдущем номере.



Название «Горький–17: Запретная зона»
Разработчик Metropolis
Издатель в России «1С»
Локализация Snowball
Жанр ролевая игра/адвентюра/стратегия



НАСЛЕДНИКИ МИЧУРИНА

Давайте поговорим о генетике, «лженауке» и «продажной девке империализма». Причем не о той генетике, которая имеет место в самом «Горьком», а об игровом селекционировании.

Когда-то давно, «когда компьютеры были большими, а программы – маленькими», никто не пытался приклеить к игре ярлык жанровой принадлежности. И жили они, т. е. игры, дикими и необустроенными. Просто PacMan, просто «Тетрис», просто Pirates!. Со временем разработчики и компьютерные гуру стали умней. Для лучшей раскрутки игр, для определения целевого назначения им начали присваивать звания стратегий, аркад, симуляторов и т. д. Мы с радостью принялись играть... только в RPG, только в квесты (извините, в адвентюры), только в wargame. И всем было хорошо. Причем ни игроки, ни разработчики не хотели выходить за пределы своеобразных рамок, которые сами же и установили. Именно поэтому мы и имели то, что имели: похожие, как братья-близнецы, стратегии, клонированные 3D-action, невыразительные адвентюры.

Но чу... что-то изменилось за последний год. Больше появилось игр, жанр которых сразу и не определишь. Невообразимые генетические уродцы порождали новые разновидности (action-strategy, action-RPG, war-game реального времени и т. д.). А некоторые из игр – лучшие – вообще нельзя расчленить на составляющие. Где что? Какого жанра и как фамилия?

Обратите внимание: в этом номере практически все «заглавные» игры – мутанты. RPG-fighting Revenant, стратегия нового поколения HomeWorld, action-adventure с видом от третьего лица и элементами fighting, shooter и RPG (эка завернул!) – наша игра номера Omikron. Ну и ты, «Горький», заходи – RPG-adventure-strategy. Боже, куда катится мир!





ХРОНИКА КАТАСТРОФЫ

После объединения Европы в 2006 г. Германия, Великобритания, Франция и Скандинавия сливаются с бывшим социалистическим лагерем и странами СНГ. Для более эффективного централизованного управления границы Восточного блока претерпевают ряд изменений: часть Польши переходит в ведение России, а часть российской территории – к Польше. На участке, отошедшем к Польше, в числе других объектов передается и запретная зона PB311, в которой вплоть до 2098 г. обязателен режим строгой изоляции. По мнению поляков и экспертов из НАТО, координаты запретной зоны совпадают с координатами старой советской лаборатории, известной западным спецслужбам под кодовым названием Горький-17. Российское Министерство обороны не дает точного ответа на поставленный поляками вопрос, зато в СМИ проникает информация о том, что Горький-17 – это не простая тренировочная база, а секретный исследовательский комплекс, в котором проводились генетические эксперименты.

Несмотря на объявленный карантин, Польша отправляет две экспедиции на территорию Горького-17. Скоро становится известно, что обратно они так и не вернулись. Спустя несколько месяцев на поиски пропавших экспедиций выходит специальный отряд НАТО, связь с которым теряется через четыре часа и уже не восстанавливается никогда... Польша официально просит Россию о помощи. 18 октября 2008 г. спасательный отряд МЧС отправляется в путь...

(Прочитанный вами только что отрывок – часть официального пресс-релиза игры «Горький-17: Запретная зона». Согласитесь, впечатляет. В игре сюжет представлен еще более драматично, в документальном стиле. Нечего и говорить, что в Snowball ОЧЕНЬ сильно изменили предысторию оригинала. Мне кажется, что так стало лучше.)



УКРАИНЕЦ, РУССКИЙ И ЭСТОНЕЦ – БРАТЬЯ НАВЕК!

Как и было обещано в «Домашнем ПК», № 11, Snowball провела генетический эксперимент и над главными героями игры. Так, рассудительный командир второй группы НАТО Cole Sullivan (канадец) превратился в результате мутации в руководителя спецгруппы МЧС России Николая Селиванова. Нервный Jarek Owicz (поляк, как и раз-









работчики игры) стал не менее нервным украинцем Тарасом Ковригой (только почему он говорит с одесским акцентом? Спросите об этом у москвичей!). А загадочный Thiery Trantigne (француз) сделался горячим эстонским парнем Юкко Хаахти.

Похоже, в Snowball подходят к вопросу локализации весьма серьезно. Если уж делать, то делать. С русским размахом! Вспоминается русская версия Shogo: M.A.D., весьма и весьма качественная. Так держать, «Снежки»!

ЗООПАРК «ГОРЬКОГО-17»

Еще при первом взгляде на игру я восторгался дизайнером монстров. Работу, проделанную этим скромным человеком, можно сравнить разве что с «творениями» культового дизайнера Ярослава Кравченко из Action Forms (Chasm, Carnivores, Carnivores 2, Ice Age), остальные в подметки не годятся. Давненько я не видел таких умильных харь. Воображение автора работает на полную катушку. Мы, конечно, понимаем, что в злосчастном городке Горький-17 проводились богомерзкие эксперименты над разумными и неразумными тварями, но чтоб до такой степени...

Скажу честно, Толстяк – парень, сросшийся с обыкновенной чугунной ванной, меня доконал. Это нечто! Остальные «жители» зверинца – ему подстать. Даже больное (совсем-совсем больное) воображение американских фантастов не могло породить подобных уродцев. Честно говоря, даже сравнить не с чем. Разве что с вышедшей недавно Abomination, да и то не факт.

Весьма хороши и «Безумная семейка», и «Инкуб», и «Всадники дыма». «Бабуля» с детками и «хищный» Cutter Pill знакомы нам еще по демоверсии. «Слоник», Cute Fella, монстр-револьвер, девушка с бензопилой, инвалид на коляске, местный морж и другие твари – душа радуется и отдыхает. Не дай Бог увидеть нечто подобное во сне... Бррр! Посмотрите на зарисовки разработчиков и оцените их сами.

ГЕНЕТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Для бесчеловечных экспериментов над игровыми жанрами необходим, как известно, генетический материал. Составными частями для «Горького» послужили три жанра: квест (в смысле адвентюра), пошаговая стратегия (точней, тактика) и ролевая игра. Ближайшими родственниками получившегося в итоге коктейля являются X-COM 1/2/3, Jagged Alliance 1/2 и приснопамятная Incubation. Рассмотрим их детальнее, через снайперский прицел.

Номер первый – RPG. Если можно так выразиться, это вообще не RPG. Ведь не называют же те же X-COM и Incubation ролевыми играми. А там все «юниты» персонифицированы дальше некуда, и характеристики в процессе игры улучшаются, и опыт имеется – чем не RPG. Нечто похожее и в «Горьком-17»: опыт есть, уровни повышаются, даже несколько параметров присутствуют, та же удача, мастерство владения оружием, контратака, но... ролевой составляющей и не пахнет. Хотя, с другой стороны, истинные ценители этого жанра давно ведут список не-RPG, в числе которых названия любимых миллионами игр: Diablo, System Shock 2, тот же Revenant. Ну и пусть. Не вечно же считать ролевыми только заслуженных ветеранов жанра – Ultima и Wizardry. Так что постановляем: RPG в игре есть, куцая, но есть.

Далее Стратегия. Точней, wargame, потому как настоящая стратегия, по моему мнению, немыслима без менеджмента ресурсов, планирования, дипломатии и всего того, что позволяет почувствовать себя королем. Как wargame игра неплоха. Бои сделаны интересно и весьма «весело». Стрельба, перебежки, копания в inventory. Очень похоже на стратегию. Правда, монстры... как бы помягче выразиться... тупей консервной банки, но вы сначала покажите мне тварей умней... Да и странные ограничения на применение оружия... Пистолет у них, видите ли, стреляет только по горизонтали и вертикали, да в Incubation это сделано на порядок лучше. К тому же драматическая интеллектуальная камера делала игру насыщенней (когда я увидел это в первый раз, скажу честно, испугался). Здесь же все происходит на плоскости, так что, увы и ах, никакая камера не поможет. Хотя «шахматная» стилистика «Инкубатора» все же сохранилась и это «есть хорошо». Значится, и здесь ставим плюсик.

Последняя составная часть – квест. Я, конечно, дико извиняюсь, ну не люблю я их (Neverhood и Alone in the Dark не в счет). Не люблю и все тут! Ну почему именно этот предмет должен быть использован именно на тот элемент задника... Хоть убейте, не понимаю. «Горькому» надо учиться у Omikron: вот где все логично и ясно. Хотя, надо признать, что задачки-то легче легкого (ну тупые они, тупые) и особых проблем здесь не возникает... ну, почти не возникает. Так что и тут плюсик, маленький такой.

СМЫСЛ ЖИЗНИ

В чем «смысл жизни» компьютерной игры? Вы знаете ответ на этот вопрос? Я – нет. Посему, несмотря на критику «Горького» – линейный сюжет, слабая ролевая составляющая, недоделанная стратегическая система, – отвечу коротко: ну и что?

Игра-то более чем удалась. Она получилась самобытной, интересной и очень играбельной. Это, конечно, не шедевр и на звание «Игры номера» она не претендует, но все же продукт достойный внимания и весьма добротный. Хотя составляющие ее части не дотягивают до уровня хитов своего жанра, в итоге получается вполне удобоваримая смесь. Именно тот случай, когда сумма компонентов больше чем просто арифметическая сумма.

Значится, ждем продолжения. Что там... «Арзамас-21»?

Продукт предоставлен компанией «1С», www.1c.ru

Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. Перечислите все уже вышедшие игры, созданные польской компанией Metropolis

2. Как называлась локализованная Snowball версия игры Shogo: M.A.D.?

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **«Горький-17: Запретная зона»**, предоставленный магазином **GameLand: тел. (044) 245-3937**.

Александр Птица

Что нам стоит парк построить?

Неужели в самом деле все сгорели карусели?
Корней Чуковский





Вот уже несколько месяцев подряд игра Rollercoaster Tycoon (Microprose/Hasbro) не покидает верхних строчек всевозможных списков игровых бестселлеров по обе стороны Атлантики. Не спорю, игра совсем неплохая и даже увлекательная. Однако по большому счету она представляет собой пусть и усовершенствованный, но все-таки клон.

Название Theme Park World (Sim Theme Park)
Разработчик Bullfrog
Издатель Electronic Arts
Жанр симулятор менеджмента

Основой для этого своеобразного римейка послужил суперхит 1994 г. Theme Park, придуманный и реализованный для множества игровых платформ (PC, Sega Megadrive, Sony Playstation) в такой «кузнице новых игровых идей», каковой по праву можно назвать британскую компанию Bullfrog. Приняв к сведению, что симуляторы парков культуры и отдыха нынче в фаворе у публики, и воспользовавшись подвернувшимся весьма кстати под руку своим собственным движком от Dungeon Keeper 2, наследники славы великого отца-основателя Bullfrog Питера Молине сотворили очередное яркое и красочное чудо – Theme Park World.

Что ж, опытный хранитель подземелий из меня не получился. Придется переквалифицироваться в смотрители парка развлечений. Дабы избежать путаницы в названиях, сразу сообщу, что Theme Park World и Sim Theme Park – суть одна и та же игра. Просто-напросто издателям из Electronic Arts захотелось спекульнуть на всеамериканской любви к продукции под маркой Sim. Проблем с правами не предвидится, ведь вся серия «симовских» игр от Maxis выпускается той же EA.

Основная идея игры нисколечко не изменилась (в этом просто не было необходимости). По-прежнему, главная цель – строительство и «поддержание на плаву» парка аттракционов, приносящего доходы хозяину, т. е. вам, и доставляющего максимум удовольствия посетителям. Но зато вместо одного парка появилось четыре, игровой мир стал трехмерным, все карусели, горки, «ездилки» и «прыгалки» заиграли новыми красками, не говоря о массе других прелестных мелочей.





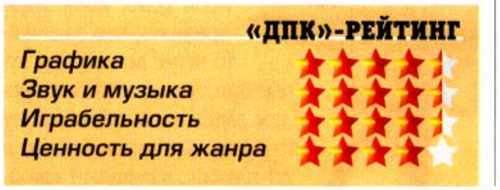
С самого начала игры доступны только два парка из четырех – Lost Kingdom (модная доисторическая тема) и Halloween (no comments). Выбираем один из них и принимаемся за работу. Строим аттракционы, нанимаем и обучаем механиков, уборщиков, массовиков-затейников и прочие рабочие кадры. Процесс найма и последующего вступления в должность новых сотрудников парка живо напомнил мне «Хранителя подземелий 2». Точно так же, как снующих по пещерам импов, мы берем их за шкирку и ласково швыряем на парковую дорожку.

Нельзя забывать и о вполне прозаических потребностях маленьких посетителей – им ведь и мороженого подавай, и пожевать гамбургер, запив стаканчиком колы, не помешает. Кому же захочется кататься на пустой желудок, а последствия неумеренного потребления прохладительных напитков тоже дают о себе знать, так что необходимо предусмотреть и это.

Я не назвал здесь и половины факторов, которые следует учитывать, работая на ответственном посту менеджера парка. Смею утверждать, что за абсолютно несерьезным и детским обликом таится геймплей огромной глубины.

Говоря о пресловутой внешности, стало быть графике игры, буду выражаться исключительно в превосходной степени. Яркие сочные краски, забавно анимированные фигурки посетителей и работников парка, аттракционы, вырастающие прямо на глазах. Движок обеспечивает вращение «территории» во все стороны, масштабирование и, наконец, два режима, аналогов которым в древнем Theme Park просто быть не могло: прогулка по парку с точки зрения малыша (похожая на вселение в обитателей пещер в Dungeon Keeper 2) и возможность самому попасть внутрь возведенных аттракционов, чтобы вместе с радостными ребятишками испытать их в действии.

Новое поколение развлекательных парков шагает в ногу со временем. Любой фрагмент пейзажа вместе со всеми аттракционами, посетителями и сотрудниками может быть заснят с помощью «встроенной в интерфейс фотокамеры» и отослан прямо «изнутри игры» по электронной почте приятелю. На Web-сайте Theme Park создается раздел, куда удачливые менеджеры развлекательно-паркового хозяйства смогут «закачивать» свои творения и делать их всеобщим достоянием. ■



Ответь на вопросы – выиграй диск!

1. ***Какое из нижеперечисленных заведений нашло свое воплощение в одной из игр серии «Theme...»?***
   а) супермаркет; б) ресторан; в) больница
2. ***Какую игру в настоящее время разрабатывает основатель Bullfrog Питер Молине?***

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **«Theme Park World»**, предоставленный компанией **Soft Club, (095) 232-6952**

Джуди Рэйвен

И блеск клинка в ночи рассеет тьму...



Название Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade
Разработчик New World Computing
Издатель 3DO
Жанр походовая стратегия

Первые сведения о готовящемся приложении к игре Heroes of Might and Magic III появились чуть ли не раньше самой игры, и потом время от времени просачивалась информация о новых героях, типах городов, войсках и т. д. И вот наконец-то к радости поклонников (и огорчению их друзей) этот add-on вышел в свет. Причем именно add-on, а не самостоятельная игра, поскольку он требует предварительной инсталляции третьих «Героев».

Но какие же новшества действительно появились в «Клинке Армагеддона»? Прежде всего хочется сказать пару слов о новом городе – Conflux. Это очень красивый, выполненный в восточном стиле городок. Но, конечно, в данном случае внешний вид не главное, а главное – кто его населяет, т. е. кого там можно нанять. Ну что же, давайте посмотрим. Pixies и Sprites (существа первого уровня – феи, похожие на бабочек), помнится мне, они были еще в самых первых «Героях», но проживали в то время в поселениях волшебниц. Существа следующих четырех уровней тоже не новички: элементали воздуха, воды, огня и земли, которые улучшаются соответственно до элементалей бури, льда, энергии и магмы.

Кстати, об улучшениях: теперь, имея полностью построенное здание, вы можете нанимать обычные или улучшенные войска по своему усмотрению (а не только последние из них, как раньше), причем это касается всех городов без исключения, что очень радует. Более того, некоторые герои способны обучать отдельные виды войск до таких, какие не встречаются ни в одном замке. Например, один персонаж может из любых лучников (людей или эльфов) сделать Sharpshooter («меткий стрелок»), а это как-никак «подразделение» четвертого уровня, атакующее дважды за ход и к тому же действительно метко.

Но вернемся к нашему городку. Шестой уровень представляют тоже элементали, но ранее не встречавшиеся (по крайней мере, мне): экстрасенс и маг – воздействуют на противника мысленной энергией и невосприимчивы к заклинаниям. И, наконец, самое сильное существо замка – Firebird («огненная птичка»), улучшаемое до феникса. Между прочим, фениксы тоже раньше жили у волшебниц.



Жаль, конечно, что теперь феям приходится воевать с гномами и эльфами, а единорог вынужден нападать на феникса, они так хорошо сражались все вместе, столько славных побед одержали... Но ничего не поделаешь, таковы жестокие правила войны, в которой каждый сам за себя.



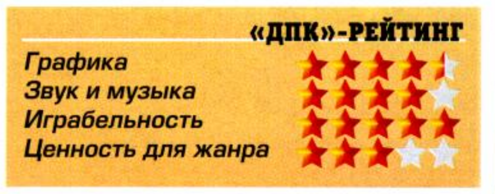
В целом армия Conflux получается достаточно неслабая. Особенно впечатляет, когда убитый феникс возрождается из пепла. Но раз есть новый город, значит, должны быть и новые типы героев, и они действительно имеются: Elementalist – профессионалы в заклинаниях и связанных с ними умениях и Planeswalker – специализируются на различных элементалях и физических навыках. Вообще же, по поводу самих героев могу порадовать любителей игры Might & Magic VII: тут использовано семь персонажей из вышеназванной игры, которые будут по ходу совершенствовать свои навыки и переносить достижения из миссии в миссию.



Появились и новые «вольношатающиеся» монстры. Не буду перечислять всех, упомяну только четыре вида драконов: Azure Dragon («Голубой Дракон»), Crystal Dragon («Хрустальный»), Faerie Dragon (однозначного перевода нет) и Rust Dragon («Ржавый Дракон»). Учитывая, что все они относятся к монстрам десятого уровня, картина получается впечатляющая. Появились и новые артефакты. Хоть их и немного, но один Клинок Армагеддона чего стоит: прибавляет 3 пункта нападения, 3 – защиты, 6 – знания, 3 – магической силы и, кроме того, помещает в магическую книгу заклинание «Армагеддон» уровня эксперта, одновременно с этим делает все дружественные существа невосприимчивыми к этому заклятию. Да... мощная штучка. Но меня больше удивил Ящик Пандоры (привет, Microsoft), в котором может лежать что угодно и который очень подозрительно напоминает ящик из одноименной игры.

Помимо этого, вам предлагается около 50 новых сценариев. Появилось еще шесть кампаний, и они совсем не легкие, причем пять из них доступны сразу же. Есть также редактор этих самых кампаний, так что если станет совсем невмоготу, можно убрать врага отсюда, оставить артефакт там... Только поможет ли это открыть шестую кампанию? Лучше придумать что-то новенькое. Кто знает, вдруг именно ваш сценарий станет основой следующей игры... ■



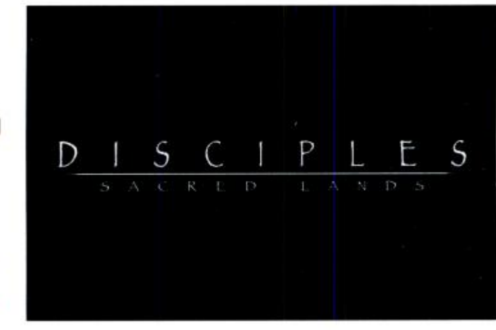


«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★½
Звук и музыка	★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★

Олег Данилов

«Тарапиться не нада!»



В чем прелесть походовых стратегий, делающая игры этого жанра столь любимыми миллионами геймеров? Да, как раз именно в ней, – в походовости. Не прерывая игры, можно спокойно пойти выпить кофе, выкурить сигарету-другую, сходить в магазин, на работу и т. д. После чего вернуться к компьютеру, сделать ход и опять-таки спокойно обдумать его результаты. Торопиться незачем, да и некуда. «Тарапиться не нада!».

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика

Звук и музыка

Играбельность

Ценность для жанра

Название Disciples: Sacred Lands
Разработчик-издатель Strategy First
Жанр походовая стратегия

Клоны бывают разные. Все знакомы с клонами C&C, любая 3D-action автоматически зачисляется в клоны DOOM или, в крайнем случае, Quake. Также науке известны клоны Civilization, Tomb Raider и некоторых других игр. Достаточно редко встречаются представители подвида клонов Heroes of Might and Magic, то ли потому, что разработчики стесняются копировать шедевр New World Computing, то ли оттого, что оригинальная игра просто не оставляет шансов всевозможным подражателям. Но в конце этого года (по одним сведениям – последнего в тысячелетии, по другим, более достоверным, – предпоследнего) ожидается целая волна клонов любимой игры, включая даже один официальный add-on. О первой попытке «убить Героев» мы и поговорим.

Так ли важно, кто, кого, когда, сколько раз и в союзе с кем? Такие мелочи, как наименования враждующих группировок, их цели и мотивация редко беспокоят игроков. Все равно, если можно воевать за разные стороны, в итоге будут перепробованы все. С другой стороны, если вы принципиально не воюете за плохих, извольте, расстановка сил на начало игры...

Самые хорошие – Империя, бастион сил Света, сторона, за которую воюют благородные ангелы, паладины, монахи и волшебники. Основная магия – магия жизни, цвет – белый, территория – цветущая. Самые плохие – Легионы Проклятых, соответственно приверженцы Тьмы, под чьи знамена встали дьяволы, поклонники темных культов, ведьмы и прочие горгульи. Основная магия – магия огня, цвет – алый, территория – «покрытая лавой». Умеренно хорошие – Горные Кланы (по сути, гномы), оказавшиеся в драке случайно. Магия – воздушная, цвет – серый, территория – заснеженная. Умеренно плохие – Орды Живых Мертвецов, как понятно из названия, это банальные «неупокоенные» зомби, скелеты, привидения и прочая нежить. Магия, конечно же, – магия смерти, цвет – черный, территория – «мертвая».

Как мы и говорили, Disciples: Sacred Lands – клон «Героев». И как всякий уважающий себя (и игроков) клон, он должен несколько отличаться от оригинала. Что ж, Disciples – игра приличная, потому и различия имеют место быть. Начнем с того, что герои, ведущие за собой армии, бывают нескольких типов: воины, скауты, воры, маги и ангелы, которые способные «преобразовывать» землю. В связи с последним следует сделать небольшое уточнение – теперь у нас есть граница. От городов, принадлежащих вам, или от посохов, воткнутых в землю ангелами (или их аналогами у противников), расползается трава (лава, снег, мертвые щупальца, необходимое подчеркнуть). И если источник маны находится на вашей «травке», то и доход идет вам, а если вражий демон прокрался и воткнул посох возле вашей любимой золотой шахты, прощай, золотишко.

Бои в Disciples напоминают поединки в ирландском боксе (двое «спортсменов» попеременно бьют друг друга по лицу, не защищаясь и не сходя с места – выигрывает устоявший на ногах). Примерно так же происходят сражения и здесь, однако из-за разнообразия типов войск и их комбинаций и различных модификаторов, влияющих на состояние юнитов, драться интересно. К тому же в каждой миссии вы встречаете новых врагов, что, естественно, сказывается и на боях.

Разнообразят игру и различные апгрейды, которым могут подвергаться ваши боевые единицы. Дело в том, что в Disciples введены некоторые элементы ролевой игры. В первую очередь, привычное по RPG понятие опыта и уровней. Как обычно, во время боевых действий герои и их подчиненные получают очки опыта, а по достижении очередного уровня их характеристики (сила удара, «количество жизни», инициатива и некоторые другие) подрастают. Причем направление развития каждого существа определяется инфраструктурой вашей главной крепости. Так, при игре за Империю простые Бойцы могут превратиться в Рыцарей или в Охотников на ведьм, позднее – в Имперских Рыцарей или в Инквизиторов, причем подобных «развилок» в развитии достаточно много, и для каждой из рас они различны.

Магия в игре носит глобальный характер. В бою заклинания могут применять только некоторые юниты, зато непосредственно перед дракой вы можете наделить свои отряды какими-нибудь полезными свойствами или же нанести удар по врагу.

Бесспорно, можно еще долго говорить о нюансах стратегии, отыскивать сотни мелких различий и нововведений, но стоит ли? Игра получилась весьма неплохой, неторопливо-стратегической. К сожалению, большинство игроков может оттолкнуть от Disciples весьма слабое графическое исполнение и далеко не лучшее звуковое оформление. Не знаю, как кто, но я прощаю игре эти недочеты. Уж слишком приелись истории из жизни королевств Эрафия и Энрот. А на фоне бесконечной «героической мыльной оперы» даже явный клон Disciples воспринимается как глоток свежего воздуха. ■





Олег Данилов

Встретим 2000 год глубоко под землей!

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика
Звук и музыка
Играбельность
Ценность для жанра

Должно же быть хоть что-то святое! Непоколебимое и вечное, как три слона и черепаха (или три черепахи и слон?), на которых стоят компьютерные игры. Так сказать – основатели и патриархи, к чьим могилам приходишь помолиться в особо торжественных случаях. PacMan, Digger и ParaTrooper; Tetris, Wolfenstein 3D и Prince of Persia; Daikatana, Duke Nukem Forever и «Всеслав Чародей»... впишите свои названия.

Название Digger 2000
Разработчик White Lynx
Издатель «Дока»
Жанр стратегия

Что же это получается, товарищи? То одна, то другая святыня оказывается разграбленной мародерами, а нетленные мощи, покоившиеся на дне склепов, разбросаны по всему кладбищу. Нехорошо, не по-человечески. Мы, конечно, понимаем, что чужая слава спать не дает, но нельзя же так цинично. То, понимаешь, Prince of Persia 3D, то Dune 2000, то Sinistar Unleashed. Вот так, время от времени, старый хит достается с мемориального кладбища компьютерных игр, с него бережно сдувается пыль и... Новая! Возрожденная! Вечно живая! (как Ленин) Обновленная! Игра! Ждет! Вас!

Ой, как я этого не люблю, просто жуть! А тут еще братья-славяне из московской «Доки» взялись издавать игру с очень подозрительным названием Digger 2000. Что бы это значило, и не подверглась ли уважаемая мной компания (которая четвертый год не может «сдать в печать» оригинальную «Вьюгу в пустыне») Психозу 2000 – заболеванию не менее страшному, чем пресловутая Проблема 2000? Да, мы все правильно поняли. Это она! Преступная эксгумация с последующим оживлением с целью продажи. И кого... всенародно любимого «Диггера». Спокойствие, мы не допустим суда «товарища Линча». Разберемся во всем по порядку, тем более что подсудимый имеет родственные связи, а это, как известно, смягчающее обстоятельство.

Скажу сразу, я видел эту игру почти год назад в офисе GSC Game World. Полнофункциональная демо-версия принадлежала перу молодой киевской компании White Lynx. Мучительные поиски издателя, процесс всегда неприятный и сопряженный с огромными затратами жизненных ресурсов, привел фирму White Lynx в лоно московской компании «Дока» – одной из старейших на российском игровом рынке. Что же представляет собой «Диггер» нового тысячелетия? Да, по сути, все тот же «Диггер» с осовремененной графикой и звуковым сопровождением, несколькими нововведениями и замечательной многопользовательской игрой.

Итак, графика. Конечно, по сравнению с оригинальной игрой графическое исполнение Digger 2000 – это большой шаг вперед. Но если учесть, что на свете существуют и другие игры (мы не говорим о модных 3D-сиквелах антикварных хитов), придется признать, что графика нового «Диггера» во многом старомодна. Так «рисовали» игры два-три года назад. Бесспорно, все выглядит достаточно приятно и убедительно (особенно меню), но чего-то не хватает. Лоска, уверенности в себе, наглости. Digger 2000 во многом смотрится, как фильм категории «В» с хорошим сценарием. Все вроде бы ничего, да актерам мало заплатили.



Звук. Это, конечно же, не «PC-скрипер», а вполне функциональная музыка и даже где-то саунд-эффекты, но не более того. Потрясающей, запоминающейся музыкальной темы, которая обязана присутствовать в каждой приличной современной аркаде, здесь нет. А жаль.

Играбельность. Следует сразу же выделить два типа игры – одиночную и многопользовательскую. В одиночном варианте Digger 2000 не представляет собой ничего интересного – банальное прохождение достаточно скучных эпизодов, хотя и здесь попадаются небольшие «шедевры» дизайнерской мысли, особенно «скроллируемые» уровни. Многопользовательская же игра, извините за каламбур, играет всеми красками радуги. Даже простейший вариант «вдвоем за одним компьютером», благополучно забытый разработчиками современных продуктов, приносит столько удовольствия и веселого азарта, что от «Диггера» трудно оторваться, не пройдя несколько десятков уровней. Что же говорить о сетевых сражениях, в которых могут принимать участие до четырех человек. Свалить пару мешков долларов на ближнего своего – что может быть лучше!

Как, я еще ни слова не сказал, собственно, об игровом процессе? Так о чем говорить?! Digger видели? Вот и здесь то же самое – копаем, собираем алмазы и мешки золота, убегаем от «чужих» и иногда стреляем. Уже 20 лет прошло, а почти ничего не изменилось...

Что ж, следует признать (невзирая на то, что авторы Digger 2000 наши земляки), игра получилась не очень удачной как по внешнему виду, так и по содержанию... Но за великолепно сделанный многопользовательский режим ей можно простить многое. Да к тому же еще и ностальгия...

Игра предоставлена компанией «Дока», www.doka.ru



1. Оригинальная видеоигра Digger была выпущена компанией...

а) WindMill; б) WindMilk; в) WhiteMill

2. Классический Digger был создан в...

а) 1981; б) 1983; в) 1985

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех читателей**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до **20 декабря**, будет разыгран диск **Digger 2000**, предоставленный компанией **«Дока»**, **www.doka.ru**.



Сергей Светличный

Кто такие боты, или Сетевой Quake на одном компьютере

Что делать, если очередной 3D-shooter пройден вдоль и поперек, а желание играть в него не только не пропало, но наоборот, усилилось? Можно, конечно, начать все заново, на более высоком уровне сложности, или же, если и этого мало, сознательно ограничиться использованием только одного вида оружия (например, пройти весь Quake с одной двустволкой).

Однако и такие варианты очень скоро приедаются – ведь все ключевые игровые моменты остаются прежними, ничего нового увидеть уже нельзя. К чему такие изощрения, спросит читатель, ведь все современные 3D-action поддерживают игру по сети? Действительно, сражения с живыми противниками, во-первых, гораздо интереснее одиночного варианта прохождения и, во-вторых, не надоедают, как правило, на протяжении длительного времени.

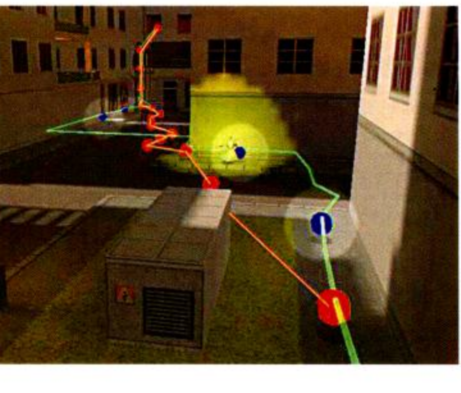
Но если нет ни выхода в Internet, ни доступа к локальной сети, то с многопользовательской игрой, казалось бы, можно попрощаться навсегда. К счастью, не все так плохо, и даже «отрезанный от мира» игрок может сразиться если и не в настоящий deathmatch, то, во всяком случае, в нечто очень на него похожее. Речь идет, конечно же, о ботах – программах, моделирующих компьютерных противников, намного превосходящих «умом и сообразительностью» обычных монстров из одиночного варианта игры, и в чем-то даже приближающихся к живому человеку.

Конечно же, боты – это всего лишь программный код, набор инструкций и не более того. Но не назовешь же программой достойного противника, который к тому же весьма качественно имитирует поведение настоящего человека. Именно поэтому в дальнейшем мы будем несколько одушевлять ботов. Ведь соперника, даже компьютерного, надо уважать.

Для того чтобы понять, что они умеют, а чего от них ждать не стоит, необходимо хотя бы в двух словах остановиться на принципах их работы. Итак, боты бывают двух видов: первый (наиболее «древний», встречается только в старых играх вроде DOOM и Quake) об уровне знает ровным счетом столько, сколько успел увидеть в процессе игры. Боты второго типа являются более интересными соперниками, поскольку они







уже заранее «знают» карту, все коридоры, кратчайшие маршруты, ведущие из одной части уровня в другую, расположение оружия и бонусов, секретные места и т. п. Достигается это с помощью так называемых вейпойнтов (waypoints), или маршрутов следования, записываемых разработчиком (некоторые боты поддерживают возможность записи маршрутов самим игроком). Разница между старыми ботами и новыми просто поразительна. Если первые перемещаются по уровню совершенно бессистемно, подбирая только то оружие, которое им попадется на глаза, то вторые способны даже на нечто наподобие тактического планирования: они целенаправленно передвигаются между узловыми точками уровня, отслеживают перемещение игрока по звуку и встречают его во всеоружии в наиболее выгодном для них месте.

На этом с теорией, пожалуй, закончим и перейдем к рассмотрению конкретных ботов. Сразу оговорюсь, что эту статью ни в коем случае не стоит рассматривать как «тестирование» (в противном случае она находилась бы в совершенно другом разделе нашего журнала). Ее назначение – дать общее представление о том, кто же такие боты, в каких играх они встречаются, а также самые краткие описания их возможностей и, естественно, адреса в Internet, по которым их можно загрузить, – ведь все они распространяются совершенно бесплатно.

DOOM

DOOMBOT V.3.0

http://doomnation.com/doombot/

DoomBot оказался на удивление неплохим – все боты для старых игр уже морально устарели, однако этот выглядит вполне достойно даже сегодня. Возможно потому, что работа над его совершенствованием не прекращается и в настоящее время: для передвижения по уровню он использует систему waypoints, в скором будущем начнет поддерживать популярный вариант сетевой игры Capture The Flag (две команды игроков пытаются захватить флаг противника и принести его на свою базу), что является своеобразным признаком мастерства, ведь правила CTF сложнее обычного deathmatch, а значит, и программирование искусственного интеллекта представляет собой гораздо более сложную задачу. Вы спросите: откуда в DOOM появился Capture The Flag? Оказывается, не перевелись еще умельцы, которые пишут различные модификации классической игры, в том числе и с поддержкой современных видов сетевой игры.

CAJUN V.0.97

http://www.doomworld.com/doombot/

При попытке загрузить бот с его официальной страницы пользователь получает довольно неожиданное сообщение об ошибке – Forbidden. Подобный факт говорит о том, что этот бот, скорее всего, уже не сопровождается своим автором (что, откровенно говоря, не редкость среди подобных программ), однако возможность ознакомиться с Cajun (хотя и не самой последней версии) все же есть, так как бот включен в одну из известных модификаций легендарной игры – Zdoom, которую можно загрузить с официального сайта http://zdoom.notgod.com.

Cajun, как и большинство других ботов для старых игр, особого впечатления не производит. Знания об уровне у него ограничены тем, что он «видит», поэтому все потайные места вместе с содержащимися в них бонусами находятся в вашем безраздельном владении. Перемещается бот по уровню довольно бестолково (естественно), стреляет неплохо (тоже неудивительно). Больше сказать о нем особо и нечего.



REAPER V.0.81

Описание – http://www.planetquake.com/skins/reaper.htm
Архив – http://www.planetquake.com/skins/files/reaprb81.zip

Самый, пожалуй, известный бот для первого Quake – не в последнюю очередь благодаря простоте установки и «эксплуатации». Искусственный интеллект оставляет желать лучшего, однако недостаток «ума» до некоторой степени компенсируется «нахрапистым» поведением бота в бою. Хорошо владеет любым оружием, за исключением разве что rocket launcher. Играет на всех картах, причем способен учиться в процессе игры, запоминая расположение оружия и аптечек (после перезапуска игры вся усвоенная информация, конечно, исчезает). Имеются три различных уровня сложности. В целом, бот неплох, особенно в массовых «разборках».

HEXEN 2

CHRONOSBOT V.1.03

http://www.planetquake.com/cronos/

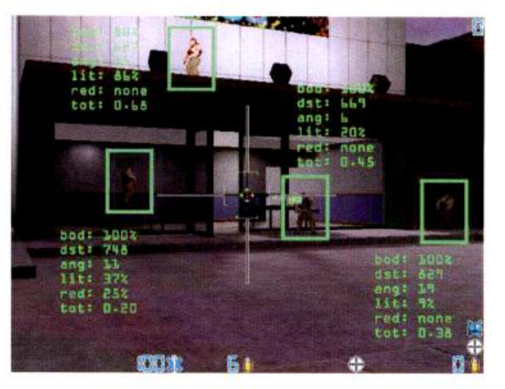
Более или менее логичным объяснением самого факта существования этого бота (не секрет, что сетевая игра в Hexen 2 особой популяр-



















ностью в народе не пользовалась) является то, что ChronosBot в свое время был создан для Quake, а Hexen 2, как известно, выполнен на «движке» именно этой игры, поэтому от создателя «Хроноса» каких-то сверхусилий для адаптации программы в новую игру и не потребовалось.

ChronosBot для Quake ничего особенного собой не представлял, не стало исключением и его «фэнтэзийное» воплощение. Уровни не знает и учить не пытается – во время довольно продолжительной игры на карте с центральным залом и большим количеством коридоров, в которых, собственно, и разбросано все оружие, все восемь ботов топтались в зале и сражались исключительно посохом, выдаваемым при «рождении». Однако бонусами пользоваться умеет, что отрадно.

Да, небольшое примечание: для его работы необходима версия игры не ниже 1.09.

QUAKE II

ERASER V.1.01

http://impact.frag.com/

Наиболее распространенный бот, но, на мой взгляд, далеко не самый лучший. Да, в навигации по уровню он использует систему waypoints, однако это ему не только не помогает, но временами, наоборот, мешает. Так, Eraser'у ничего не стоит, собравшись втроем-вчетвером, начать водить хороводы (я не шучу: три здоровенных солдата, наматывающих круги вокруг ничем не примечательной точки, – это нечто!) в ожидании появления quad damage на карте q2dm3. Также он очень любит плавать под водой на q2dm2, иногда даже без всякого смысла. Судя по всему, это просто плохо записанные маршруты.

В собственно схватке бот ничего особенного собой не представляет, часто начинает переключать оружие под огнем противника, причем на действительно необходимое в данной ситуации может попасть только случайно. Как итог – любой среднестатистический игрок выигрывает у Eraser'а с весьма внушительным отрывом.

И напоследок, размер инсталляции бота – около 8 MB. Единственное его достоинство – удобная утилита для запуска игры.

CRBOT V.1.14

http://www.planetquake.com/crbot/

Один из самых первых ботов для Quake II, поэтому ничего особо выдающегося от него ждать не стоит. К тому же, CRBot не использует систему waypoints и, по сути, в этом плане не отличается от ботов для первого Quake. Однако на деле все оказывается не так плохо. Да, первоначально бот об уровне не знает ровным счетом ничего, но благодаря возможности обучения спустя 10–15 мин уже неплохо ориентируется на карте.

Существует несколько уровней сложности, причем на самом высоком CRBot начинает использовать rocket jump – большая редкость среди ботов. В бою он умело уклоняется от ракет, активно стрейфится, очень точно стреляет из гранатомета и гипербластера. К сожалению, выглядит это не совсем натурально – нет ощущения сражения с живым человеком. Неудачно преследует отступающего соперника, утрачивает «смысл жизни», когда не видит противника. В общем, для тренировок начинающему игроку подходит вполне, но не более.

Несомненным достоинством является размер архива, который необходимо скачивать из Internet, – всего 190 KB.

3RD-ZIGOCK BOT II 0.96

http://users.jp.tri6.net/~ponpoko/3zb2/

Этот бот с совершенно неудобоваримым названием (и с настолько же кошмарным адресом Web-сайта, расположенным где-то в Японии) оказался для меня, пожалуй, самым большим сюрпризом – такой великолепной и, главное, достоверной имитации сетевой игры мне видеть еще не приходилось. «Третий Зиговский бот № 2» играючи затыкает за пояс всех именитых «Гладиаторов» и прочих «Ирэйзеров», демонстрируя высший класс, который вполне удовлетворил бы даже самых требовательных игроков.

Бот использует усовершенствованную систему навигации. При ней сам пользователь может записать свой вариант быстрой пробежки по уровню, указывая расположение основных бонусов и оружия, а также демонстрируя отдельные трюки, помогающие забираться в труднодоступные места. И будьте уверены – на основании этой записи бот станет двигаться по уровню не хуже вас. Однако если вы не уверены в своих силах, на сайте находится огромное количество профессиональных записей, и все, что от вас требуется, – это вместе с самим ботом загрузить и файлы навигации для тех уровней, где вы собираетесь играть.

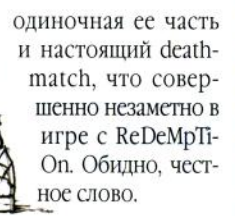
Чтобы все эти восхваления не выглядели голословными, укажу лишь на одну деталь, просто поразившую меня. 3rd-Zigock – первый бот, который на уровне q2dm1, не пользуясь rocket jump, достает megahealth, с помощью серии прыжков «ящики – фонарь – мегаздоровье». Если бы не видел это собственными глазами, – ни за что не поверил бы.

ACTION QUAKE2

CGF (COMPUTER GENERATED FORCES)

http://www.botepidemic.com/aid/cgf/

Очень необычный бот с сильным искусственным интеллектом. CGF не поддерживает deathmatch – иными словами, его нельзя использовать для увеличения числа игроков на большой



карте, он годится только для одиночной игры. Однако в ней бот просто не имеет себе равных. Игра построена в виде миссий, которые игроку нужно выполнить одному или в составе команды (остальные ее члены, естественно, – боты). Задания бывают самые разные, так что играть оказывается очень весело и интересно.

Особенно порадовало то, что бот оказался необыкновенно «интеллектуальным». Он умеет переговариваться с себе подобными, координируя действия всего отряда, прикрывать напарника во время атаки, предупреждать об опасности, открывать заградительный огонь... Этот бот очень грамотно работает снайпером, более того, его напарник (тоже бот) может выступать в роли «целеуказующего», одновременно прикрывая от атак неприятеля. Особо следует отметить прекрасную систему перемещения: CGF «понимает», что кратчайший путь не всегда оказывается самым лучшим, и предпочитает передвигаться короткими перебежками из одного укрытия в другое, стараясь при этом избегать открытых пространств, где он может стать мишенью для снайпера.

В общем, у CGF действительно есть чему поучиться. Он, бесспорно, является одним из лучших ботов и позволяет прочувствовать все прелести сетевых баталий в Action Quake2 на одном компьютере.

SIN

REDEMPTION BOT V.1.18

http://dynamic.gamespy.com/~redemption/news/news.shtml

С сожалением вынужден констатировать, что данный бот с обилием заглавных букв в названии на меня особого впечатления не произвел. Казалось бы, проще простого сделать великолепный бот для игры с очень интересным deathmatch, да еще основанную на «движке» кумира сетевых баталий Quake II, для которого создано бессчетное количество самых разных искусственных соперников...

Нет, ReDeMpTiOn отнюдь нельзя назвать неудачным ботом – так, вполне приличный середнячок: неплохо перемещается по уровню, достаточно достоверно стреляет (когда надо – попадает, когда не надо – промахивается, т. е. имитирует живого человека, а не Терминатора). Более того, в ближнем бою умело пользуется точечной системой попадания, реализованной в Sin, – приседает, подскакивает, иными словами, старается равномерно распределить наносимые ему ранения. Однако в игре с ним нет того веселья, которое является визитной карточкой «Греха». Ведь она, по сути своей, – этакий Дюк Нюкем с современной графикой, по крайней мере, одиночная ее часть и настоящий deathmatch, что совершенно незаметно в игре с ReDeMpTiOn. Обидно, честное слово.

KINGPIN

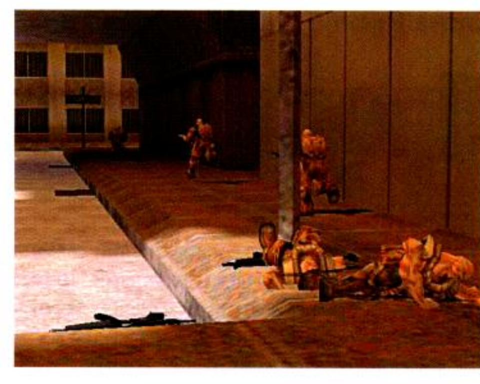
KRAZEBOT V.0.03 BETA

http://www.planetquake.com/maxtron/kraze/

Ключевым словом в названии этого бота является «бета». Причем после взгляда на порядковый номер, красноречиво говорящий о самой что ни на есть ранней стадии разработки, ничего хорошего не ожидаешь. Однако на деле все не так плохо: KrazeBot, конечно, пока далек от совершенства, тем не менее выглядит уже вполне прилично. Он, как и все современные боты, применяет систему waypoints. Единственная серьезная претензия – определенные проблемы с использованием бонусов и оружия. Судя по тому, что убить бота очень легко, он не подбирает броню и пользуется практически все время только пистолетом, лишь иногда поднимая (видимо, случайно) автомат и винтовку; звуки же выстрелов из ракетомета мне вообще довелось слышать всего один раз. В ближнем бою он двигается довольно неуклюже, практически не стрейфится, от выстрелов уворачивается с трудом.

В общем, для финальной версии резюме было бы однозначным: плохо. Но, повторюсь, это – всего лишь ранняя бета. Поэтому есть надежда, что со временем все вышеперечисленные недостатки будут устранены. Однако, даже несмотря на них, уже сейчас можно с удовольствием провести пару вечеров за игрой с KrazeBot – есть в нем какая-то изюминка.

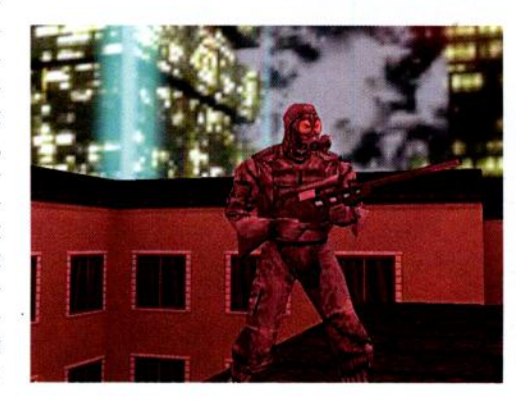
Напоследок хочется отметить, что боты могут быть интересны не только игрокам, лишенным возможности участия в deathmatch. Они являются, по сути, прекрасным вариантом для тренировок перед настоящими сетевыми баталиями. Конечно, оттачивать тактику ведения боя с их помощью все-таки не следует: как бы ни изощрялись разработчики, но создать точную имитацию поведения живого игрока невозможно, поэтому даже самый лучший бот никогда не будет вести себя так же, как человек. Да, он способен выиграть – за счет лучшей реакции, координации движений и точности стрельбы, но не за счет своего ума. Зато он может научить вас тому, что нельзя усвоить в самом сложном варианте одиночной игры, – быстро и точно стрелять, передвигаться, все время оглядываясь по сторонам, быть в постоянной готовности к отражению атаки, уходить из-под огня противника и многим другим навыкам, которые окажутся просто незаменимыми в настоящей сетевой игре. ■











Елена Расина

Просто маскарад!

Новый год... Как много воспоминаний связано с этим прекрасным праздником: елка, сверкающая гирляндами, аромат апельсинов, серпантин, хлопушки, бенгальские огни и, конечно же, ожидание Деда Мороза с подарками. Но главным событием праздника всегда был новогодний карнавал, когда возле елки собирались ребята в маскарадных костюмах, веселились и пели, танцевали и водили хороводы. В детстве каждый из нас мечтал быть похожим на героя любимой сказки: Золушку, добрую фею, прекрасного принца... И родителям приходилось потратить немало времени и хорошенько пофантазировать, чтобы костюм получился красивым и по-настоящему праздничным.

Очень хорошо, что эта традиция сохранилась до сих пор. Более того, многие, даже повзрослев, с энтузиазмом относятся к праздничным перевоплощениям. Вполне возможно, что и ваша новогодняя вечеринка не обойдется без маскарада. Вот только сейчас, когда домашний ПК становится одним из любимых увлечений, было бы весьма кстати надеть костюм героя одной из популярных компьютерных игр. Их имена сегодня на устах не только у детей, но и у взрослых, а значит, виртуальную «знаменитость» без труда узнают все. Мы решили рассказать вам о том, как изготовить несколько таких костюмов. Это не так уж трудно и, к тому же, не повлечет за собой лишних финансовых затрат.

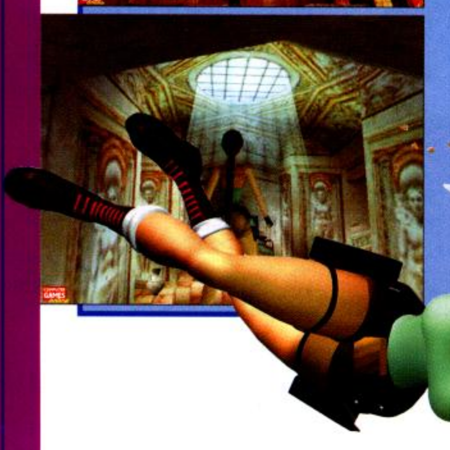
LARA CROFT (TOMB RAIDER)

Первая модель, которую мы хотели бы вам порекомендовать, – костюм героини популярнейшей серии игр Tomb Raider Лары Крофт, завоевавшей сердца многих мужчин. Этот костюм является наиболее универсальным, так как с минимальными изменениями может быть приспособлен для любого возраста – от пионера и до... впрочем, вашей бабушке вряд ли стоит одеваться Ларой Крофт.









Вот вариант, который лучше всего подойдет для девочек младшего возраста. Вам понадобятся: майка из эластичной, хорошо облегающей фигуру ткани зеленого цвета, короткие черные шорты, высокие черные или коричневые туристические ботинки со шнуровкой, черные кожаные перчатки без пальцев, широкий кожаный пояс с большой пряжкой и две кобуры. К последним снизу нужно прикрепить по узкому ремешку, с помощью которого кобура затем пристегивается к ноге (чтобы не болталась). В каждую кобуру положите по пистолету. Выбирая эти игрушки, избегайте излишне футуристических или тяжеловесных образцов – оружие должно быть легким и компактным, «классической» конструкции – с кожухом, закрывающим ствол.

Второй вариант адресован девушкам постарше. От предыдущего он отличается только одной деталью – майка заменяется на топ, который позволит лучше подчеркнуть фигуру. К нему нелишним будет также макияж: черный карандаш для бровей, коричневые тени, черная тушь для ресниц, румяна темных тонов и коричневая губная помада.

Дополнит оба варианта прическа. Ее главный атрибут – длинная коса. Удлиненная челка спадает на лоб несколькими прядками. Кроме того, если у вас светлые волосы, можете рискнуть перекрасить их в каштановый цвет.

DUKE NUKEM (DUKE NUKEM 3D)

Для парней, пожалуй, самым интересным будет образ «народного героя» Дюка Нюкема, которого без труда узнают все. Он полюбился фанатам трехмерных боевиков еще несколько лет назад, когда появилась игра Duke Nukem 3D. Кстати, недавние сообщения о близящемся окончании работ над новой игрой с участием этого персонажа – Duke Nukem Forever – вселяют надежду на то, что он еще надолго останется с нами. Костюм лучше всего подойдет для ребят от 14 лет и старше.





Для перевоплощения в Дюка Нюкема понадобятся темно-оранжевая майка, не очень широкие брюки черного цвета (спортивного покроя из плотной материи, хотя вполне могут сгодиться и черные джинсы), широкий кожаный пояс с большой металлической пряжкой, а также тяжелые черные «рокерские» ботинки со шнуровкой и на ребристой подошве. Отдельно придется изготовить патронташ – для этого возьмите два узких ремня и нашейте

RYNN (DRAKAN)

Еще один костюм для девушек принадлежит очаровательной героине полюбившейся нам игры Drakan. Ринн – это воплощение изящества, нежности, но вместе с тем и смелости, и жажды к приключений. Преобразиться в нее мы рекомендуем девушкам от 15 лет и старше.

Вариантов костюма Ринн очень много. Просмотрев многочисленные фотографии моделей, рисунки и копии экранов из игры, вы увидите героиню в одежде различных фасонов из кожи и ткани, и даже в кольчуге. Мы предлагаем некий «усредненный» вариант, хотя здесь поле для вашего творческого поиска весьма широко.

Итак, основой костюма станет корсаж на бретельках со шнуровкой спереди. Он может быть изготовлен из замши, мягкого кожзаменителя, а еще лучше – ткани, поверхность которой имитирует кожу (в последнее время ее нетрудно найти в продаже). Из того же материала изготовляем узкие брюки со шнуровкой на внешней стороне. Обута Ринн в высокие ботфорты на низком каблуке. Если ничего подобного под рукой нет – наденьте полусапожки, а высокое голенище смоделируйте, обмотав ногу широкой полосой из того же материала, что и корсаж. Так будет даже лучше. Главное, чтобы обувь и материя были одинакового цвета. В этом костюме важную роль играют аксессуары – средней ширины пояс с металлической пряжкой, свободно, спадающий на бедра, кожаные браслеты, надетые на руки выше локтя, наручи со шнуровкой

MARIO (SUPER MARIO BROTHERS 64)

Нашим юным друзьям наверняка понравится костюм героя целой серии игр для телевизионных приставок Nintendo – веселого и жизнерадостного водопроводчика Марио. Это самая простая для изготовления модель. Вам понадобятся красная кепка-блайзер (к ней нужно прикрепить круглую эмблему с большой красной буквой «М» на белом фоне), джемпер или гольф того же цвета, белые перчатки, синий рабочий комбинезон (подойдет также джинсовый), причем спереди к бретелям нужно пришить две большие желтые пуговицы. Ботинки самые обычные, коричневого или черного цвета. Завершают образ черные усики – их можно приклеить либо нарисовать с помощью косметического карандаша.

полоски плотной черной ткани таким образом, чтобы образовались кармашки для патронов. Не забудьте про темные очки – лучше всего классической формы в темной металлической оправе. Подойдут также бывшие некогда модными пластмассовые оправы в стиле «техно».

Внимательно отнеситесь к выбору оружия. Точных копий фантастических устройств, которыми Дюк пользуется в игре, в продаже нет. Так что придется обойтись пистолетом или дробовиком. Первый вариант – самый лучший: достаточно приобрести любую модель с закрытым стволом, причем желательно покрупнее. Дробовик мы рекомендуем разве что для младшего возраста, поскольку копии этого оружия в натуральную величину найти не так-то просто.

Ну и последний штрих к портрету нашего героя – стрижка ежиком. Волосы с висков можно зачесать назад и зафиксировать лаком. Лучше всего, если цвет волос будет светлым.

с внутренней стороны рук. Шею украсьте амулетом – камнем в металлической оправе на кожаной ленточке.

Выбор оружия для Ринн очень широк. Но не тащить же на вечеринку, к примеру, здоровенный топор! Мы рекомендуем вам выбрать либо длинный узкий меч в заплечных ножнах, либо лук и колчан со стрелами.



Для макияжа используйте коричневые карандаш для бровей и тушь для ресниц, светло-коричневые тени, румяна светло-персикового цвета и помада под цвет губ, чтобы слегка выделить их. И наконец, прическа. В ней нет ничего сложного – нужно собрать волосы в «конский хвост», не сильно их стягивая, а слева и справа оставить небольшие пряди, напоминающие удлиненную челку.

ELEXIS SINCLAIRE (SIN)



Если вам импонирует роль роковой женщины – наденьте на маскарад костюм Элексис Синклер, хорошо знакомой всем отрицательной героини игры SiN. Кстати, в нашем прошлом хит-параде она завоевала первое место в соответствующей номинации. Этот костюм подойдет взрослым девушкам. Для его выполнения необходимо: спортивное трико красного цвета с короткими рукавами и большим декольте. Лучше всего, если оно будет из гладкой или блестящей ткани – вы ведь не на тренировку собрались, а на карнавал. Спереди, на уровне живота, можно вырезать вертикальный прямоугольник размером примерно 10 × 20 см. На талию надевается не слишком широкий черный пояс, спереди он перекрещивается и крепится к нижней части костюма. На руки наденьте красные перчатки, а на шею – кулон с камнем синего или ярко-голубого цвета. И последнее – это высокие красные ботфорты. Их можно изготовить следующим образом: выкроить из плотной ткани четыре детали голенища (по две на каждую ногу), спереди сшить их вместе, а сзади вставить «молнию». Такие «чулки» можно надевать поверх красных сапог или даже туфель – они будут плотно держаться на ногах.

А теперь – внимание! Костюм не будет смотреться без характерного макияжа. Для него понадобятся черный карандаш для бровей, ярко-розовые тени, черный карандаш для век (сделайте жирные стрелки на нижних веках), тушь для ресниц, ярко-розовые румяна и алая губная помада. И последний штрих – черным карандашом поставьте «мушку» над верхней губой слева (ближе к уголку рта). Не забудьте и о прическе. Что ж, пора на бал – покорять сердца мужчин.

Если вас заинтересовала идея создания маскарадных костюмов персонажей компьютерных игр, присылайте свои собственные варианты (как описания, так и фотографии) по адресу **ask@itc.kiev.ua**. Лучшие «модельеры» будут отмечены призами редакции, а их «разработки» опубликованы на страницах нашего журнала.

«Ответь на вопросы – выиграй диск!». Итоги ноября

Помните, как в одном из первых отчетов об итогах викторины мы писали, что редакция была погребена под валом читательской почты? Так вот, по сравнению с тем, что обрушилось на нас сейчас, этот вал показался нам ласковым морским прибоем в тихую солнечную погоду. Помимо e-mail, письма с ответами прибывали и по обычной почте, а некоторые, самые активные читатели, даже диктовали нам свои варианты ответов по телефону. Мы были рады, что наша затея вызвала такой интерес. Это просто здорово!

Ну а теперь – правильные ответы и имена победителей. Диск **«Уроки физики Кирилла и Мефодия»** оказался крепким орешком. Простейший прибор для обнаружения электрического тока в цепи – **гальваноскоп**, а не гальванометр, который, как следует из его названия, предназначен для *измерения* данной величины. К сожалению, некоторые читатели так и не уловили этой разницы. А закон сохранения массы открыли **Михаил Ломоносов** и **Антуан Лавуазье**. Среди немногих читателей, сообщивших нам правильные ответы на оба вопроса, самой удачливой оказалась киевлянка **Жанна Чабан**, которая участвует в викторине уже давно. Такая участь ждет всех, кто остается с нами, – они обречены на победу.

Как ни странно, но **«Энциклопедия коллекционера Кирилла и Мефодия 2000»** вызвала гораздо меньше затруднений. Коллекционирование наград, значков и медалей называется **фалеристикой**, а первая в мире почтовая марка «Черный пенни» была выпущена в Англии в **1840** г. А обладателем диска становится **Сергей Дзекун** из Киева.

Диск **«Домашняя типография»**, похоже, всерьез заинтересовал наших читателей – правильных ответов на вопросы к нему было, пожалуй, больше всего. Стандартный формат деловой визитки составляет **50 × 90 мм**, в чем нетрудно убедиться, открыв соответствующий шаблон в любой издательской программе. Высота букв шрифта в полиграфии – **кегль**. Победителем этого конкурса стал **Александр Болгар** из пгт Буча.

Задача, поставленная перед любителями автомобильных симуляторов, также оказалась весьма сложной. Лишь немногие смогли правильно ответить на оба вопроса. Серия гоночных симуляторов, созданная компанией Reflections Interactive, до начала работы над игрой **Driver** называлась **Destruction Derby**, а в игре **Midtown Madness** можно было прокатиться по реалистично смоделированным улицам Чикаго. В итоге призером в этой номинации оказался **Ростислав Фирсиков**.

Популярность народного героя Василия Ивановича Чапаева, похоже, не подвластна времени. Даже нынешнее поколение достоверно знает, что роль бесстрашного комдива в легендарном кинофильме братьев Васильевых сыграл **Борис Бабочкин**. В ответ на предложение принять командование революционными вооруженными силами в мировом масштабе Чапаев скромно, но вполне резонно ответил: **«Языкам не обучен!»**. Среди многочисленных поклонников Василия Ивановича наиболее удачливым оказался **Роман Волков**, студент Киевского политехнического института. Именно он получает лицензионную копию игры **«Петька и Василий Иванович 2: Судный день»**.

Отзвучали фанфары в честь победителей ноябрьского розыгрыша. А наша предновогодняя акция набирает обороты. В декабрьском номере на кон выставлено больше дисков, чем когда-либо раньше. Кроме того, учитывая многочисленные пожелания читателей, мы решили изменить правила проведения викторины. Теперь участниками розыгрыша становятся **все, кто пришлет правильные ответы на вопросы до 20 декабря сего года**. Таким образом, мы уравниваем шансы жителей столицы и регионов, а также даем вам больше времени на размышления. Но не опоздайте – розыгрыш состоится 21 декабря, и все письма, которые придут позже, просто не смогут принять в нем участие.

Что ж, оставайтесь с нами, играйте и выигрывайте. И помните, что теперь ваши шансы возросли. ■

Конкурс «Золотые руки»

Наверно, всем известна расхожая шутка об использовании привода CD-ROM в качестве подставки для чашки кофе. Не секрет также, что жесткие магнитные диски советских ЭВМ хорошо зарекомендовали себя как телевизионные антенны, а из пластин современных винчестеров получаются отличные зеркала (из-за высокого качества их полировки). Оглянитесь вокруг: водители применяют старые компакт-диски как противорадарную систему (надо сказать, что проведенные независимыми экспертами испытания показали всю несостоятельность подобной «защиты»), долгое время муссировались идеи переделки отживших свое мониторов в телевизоры и т. д. и т. п.

Действительно, количество «выработанной» вычислительной техники с каждым годом растет. И хорошо, если вам удастся «пристроить» морально устаревшие комплектующие в специализированную фирму или же подарить их друзьям. В большинстве же случаев квартира захламляется компьютерными аксессуарами. Ведь выбросить такую вещь, как домашний ПК, очень жалко, причем не столько из-за его былой стоимости, сколько по причине привязанности, как к живому существу.

В связи с этим редакция «Домашнего ПК» объявляет конкурс среди своих читателей на предмет нетрадиционного использования комплектующих ПК. Ваша фантазия не ограничена, а возможности велики. Любую, самую невероятную идею можно реализовать, имея под рукой пару старых «железок». Мы принимаем текстовые проекты, фотографии уже готовых изделий или же сами «продукты», живущие второй жизнью. Естественно, при определении победителей предпочтение будет отдаваться фотографиям и реальным вещам, но, чем черт не шутит, если ваш проект покажется нам очень интересным, то шанс победить будет и у него.

Лучшие творения читателей будут представлены на страницах нашего издания. Кроме того, победителей ждут ценные призы и подарки от редакции. Поспешите – работы принимаются только до 10 января следующего, 2000 года. К тому же один претендент на победу у нас есть. Оригинальная композиция, созданная Тестовой лабораторией издательства «ITC» из обычного винчестера, – настоящее произведение искусства.

Творческих успехов вам, удачи и счастья в наступающем году. ■